TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

80 SAYI CD

EN SON DEMOLAR
XIII / LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER / BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WW2 / ...

MÜTHİŞ VİDEO VE MODLAR
METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES / DUNGEON SIEGE 2 / NATURAL SELECTION 2.0 MODU

EYLÜL 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 09 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL(KDV DAHİL)

YENİ PLAYSTATION'LAR
DVD yazabilen yeni eğlence istasyonu PSX ve cebinizde taşıyacağınız Playstation PSP'yi sizler için araştırdık

KÂBUS 22
İdealist gençlerin hazırladığı bir Türk oyunu

MAX PAYNE 2
"Kaybedecek hiçbir şeyi olmayan adam" geri dönüyor

Final Fantasy serisinden dört yeni oyun geliyor

son fantezi mi?

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



editörden

09|2003

Puanlarım nerede?

Forumlarda beklediğimizin çok üstünde bir ilgi ile karşılaşınca, açıkçası şımarır gibi olduk. Ama kafamıza yediğimiz, oldukça yerinde "okuyucu yumrukları" sayesinde hemen normale döndük. Böylesine aklı başında, ne istediğini ve söylediğini bilen okuyucularımızın olması, ne yalan söyleyeyim, bizi gururlandırdı. Özellikle "Level ve Türkçe" başlığı altında çok düzeyli bir tartışma sürüyor, Bilen Adam da bu konuya bir el attı, isterseniz siz de bulaşın ucundan.

Fark ettim ki derginin kontrol ve yönetim işleriyle uğraşmaktan uzun zamandır ağız tadıyla oyun oynamaya fırsatım olmamış. Neyse ki Tuğbek'in kışkırtmaları sayesinde bir buçuk aydır Midnight Club 2 oynuyoruz, hem tek hem karşılıklı. Özellikle Cruise modunda inanılmaz zevkli olan bu oyuna, yabancı bir derginin 5/10 gibi bir not verdiğini görünce, bir ışık yandı zihnimde.

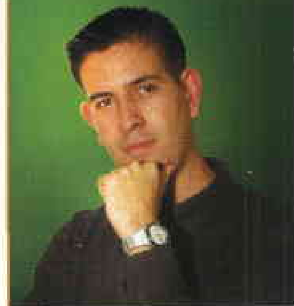
Bir oyunu görmeden, hatta bazen incelemesini bile okumadan önce oyunun puanına bakıyoruz. Böylece istem dışı olarak o oyun hakkında bir ön yargı oluşuyor kafamızda ve oyun ne kadar iyi olursa olsun o önyargı, "acaba ben mi yanılıyorum" duygusu kalıyor geride. Sadece bir puan yüzünden...

Şunu da itiraf etmek gerekir ki bir oyuna puan verirken ne kadar karmaşık bir sistem kullanırsak kullanalım, o puan büyük ölçüde göreceli ve yazarın görüşüne bağlı oluyor. Bana göre, bir incelemeyi iki haneli bir puana bağlamak yanlış. İnceleme yazısının o oyun hakkında yeterli bilgiyi verebilmesi, okuyucuyu aydınlatması gerekir.

İşte bu yüzden, sadece bu aya mahsus olmak üzere deneysel bir şey yapıyoruz: Oyun incelemelerinden puanları kaldırıyoruz. Tabii ki Level Hit/Classic ödüllerini değil, sonuçta bu payeleri puanlara bağlamak da yanlış. Bakalım editörlerimizin oyunları incelemeleri mi daha etkili, iki haneli göreceli bir rakam mı? Level@level.com.tr adresinden görüşlerinizi bildirin bize.

Ve eğer kendinizi tutamazsanız, bu sayıda incelenen tüm oyunların notları 130. sayfada yazıyor olacak.

Bu arada, aramıza hoş geldin Serhat.



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü



Kendime diyalog...

- Alo?
- Nasıl gidiyor tatilin Sinan'ım?
- Nasıl gitsin be Tuğbek'im... Deniz, güneş, kızlar... Gerçi 3 gün oldu, daha yanamadım bile. Ama monitörsüz 3 gün...
- Öhöm, güzel güsel... Sana bir şey diyesim geldi Sinan'ım...
- Mırp... Mırp... Buzlu portakal suyu gibisi... Ha? Ne dedin Tuğbek'im?
- Yarın program var ya hani?
- Eeeevet?
- O programın içeriğini ofiste unuttum ben! Anahtar da sende!
- ...
- Sinan'ım?
- "Aradığınız kişi şu anda uçarak size doğru gelmektedir. Dur sen hele, duuur... The person you..."

Nano-Magic'e hazır mısınız?

Black 9

Tür:	Aksiyon – Role Playing
Platform :	PC, Xbox, Playstation 2
Yapım/Dağıtım:	Taldren / Majesco
Tahmini Çıkış Tarihi:	Belli Değil
Web:	www.black-9.com

BLACK 9, KOLAY KOLAY piyasalarda boy göstermeyen bilimkurgu-RPG ailesinin en son üyelerinden biri. Gelecekte geçen dizaynı, hızlı aksiyon sahneleri, farklı yollardan hedefe ulaşabilme, üçüncül kişi bakış açısı daha ilk bakışta gözümüze çarpanlar, ama elbette göründüğünden daha fazlası var..

Oyunumuz Taldren Stüdyolarının tamamen kendilerine ait ilk oyunu. Daha önce belki Starfleet Command serilerinden de hatırlarsınız kendilerini (Star Trek temalı en iyi oyunlardan biri). Black 9, ki 3 seneden beri kafalarında olan ancak bu sene hayata geçebilmiş bir oyun, benim anladığım kadarıyla Fallout'un tadını bize biraz daha aksiyon ruhuyla verecek.

Illuminati illüzyonu

Her şey 2080'de başlıyor. Uluslar, devletler sınırlarını kaybetmiş, çökmüş ve bütünlüklerini kaybetmiştir. İrade ve kontrol gizli bir örgüt ve büyük bir güç olan Illuminati'nin eline geçmiştir. Uzay



keşifleri, teknolojik devrimler ve insanlık için önemli sayılacak diğer tüm büyük başarılar tamamen Illuminati'den sorulmaktaydı. Ne yazık ki bu güç de yaşadığı gezegeni örnek alırmışçasına bütünlükten uzak 9 birbirinden farklı gruptan oluşmaktaydı. Her grubun prensipleri ve amaçları elbette farklıdır. Karakterimiz tamamen hareketleri ve "yönelimleriyle" kimi grupların dikkatini çekip o grubun nimetlerinden yararlanabilecek. Ama unutmamak lazım ki burası profesyonel bir dünya ve işbirlikleri her zaman çok uzun sürmeyebiliyor. Her grubun kendine özgü büyüleri ve donanımları var. Elbette bu, gruba girince sınırsız özgürlükte kullanacağınız anlamına gelmiyor, bir miktar para size bazı kapıları açacaktır sadece hepsi bu.

Genel olarak 3 ana Illuminati grubunun olduğunu söyleyebiliriz. Genesis, yapay zeka üzerine yüzyıllardan beri büyük zaman ve enerji harcamış bir grup. Dolayısıyla Genesis'e karşı yapacağınız mücadeleler iyi programlanmış androidler ve diğer mekanik birliklerle süslenmiş olacak (özellikle de Genesis'in ay üssünde). En eski grup olma özelliğini koruyan Tea-Drinking Society ise Şangay kökenli olup kendilerini araştırma-geliştirmeye adamışlardır. (Mars kökenli merkezleri ve ateş/buz büyü uzmanlık alanlarıyla tüm nano-mage'leri kendine çekeceğine kesin gözüyle bakıyorum şahsen). Zubrin ise uzay gemilerinin ve yolculuklarının nihai uzmanları olarak Illimunati topluluğunda yerlerini alıyorlar. İnsanoğlunu diğer yıldız sistemlerine ilk olarak taşıyanlar olduğundan bahsetmeme hiç ge-





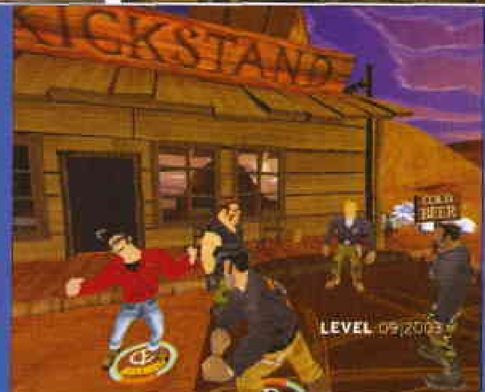


FULL THROTTLE İPTAL EDİLDİ!

Geçtiğimiz ay hiç beklemediğimiz bir şey oldu: Full Throttle'ın yeni versiyonu Hell on Wheels iptal edildi. İşte LucasArts başkanı Simon Jeffrey'in resmi açıklaması: "Full Throttle fanatiklerini hâyâl kırıklığına uğratmak istemiyoruz. Umarım, kaliteli oyun sunmaktaki çabamızı herkes anlayışla karşılar."

Firma bu iptalin gerekçesini açıklamadı. Sebep 3D grafiklerin oyunun eski, çizgi film havasını bozması olabilir. Zaten "Hâyâl kırıklığına uğratmak istemiyoruz" açıklamasından da bu anlaşılıyor.

Diğer yandan Internet'te LucasArts'ın bu açıklamasının oyunun iptal edildiği anlamına gelmediği şeklinde de yorumlar yapılıyor. Tabi ki bu sadece bir yorum. Sonuçta, çok uzun bir zaman daha Full Throttle oynayamayacağımız kesin.







rek yok herhalde.

Gelelim her iyi RPG oyuncusunun en çok merak ettiği ve herhangi bir oyunun bağımlılık katsayısının en önemli faktörü olan (bknz: Diablo) karakter sistemine. Ne yazık ki, benim gözümde epey yetersiz ve yaratıcılıktan yoksun bir durumda karakterler. 4 ayrı ırktan birini seçiyorsunuz ki, bunlardan ikisi normal insan, biri hormonla zenginleştirilmiş her oyunda olan yürüyen bir kas yumağı, diğeri de kedi-vari çevikliğiyle bir hatun. Bırakın ırkların yeryüzünün ilk FRP'lerinden Eye of the Beholder'dan bile daha az olmasını, karakterlerin özellikleri de birinci dereceden basit ve sade: Strength, Agility, Dexterity ve Constitution (hoş biliyorum bu kimilerinin hoşuna gidiyor ve oyunun akışı açısından yararlı da olabilir, ama uzun vadeli bir oyun daha derin komplikasyonları basit iz düşümlerine adamalı ve zevk kaynaklarını sessizce, minik çengellerle bağlamalı oyuncusuna)(tamam?)

Neyse ki bu özellikler oyundaki genel stratejinizi gerçekten etkiliyor. Strength sayesinde karşınıza çıkacak bir kapıyı yıkarken, Agility'yle yükseklere hızlıca sıçrayabilir, Dexterity'yle "Nanotech Magic" dünyasının tekno-gizemlerine ulaşmayı deneyebilirsiniz. (Nanotech Magic kısaca, insan vücuduna girip virüs ve bakterilerle savaşması düşünülen mikroskobik robotların abartı gelişip, çoğalıp, size bazı özel güçler verecek şekilde büyük bir harmoniyle çalışmaları anlamına geliyor).

Her karakter genel olarak 3 ana alandan birinde uzmanlaşabilecek: dövüş, nanomagic, hack'ing. Elbette karışımlar ve bazı ortak felsefeler oluşturulabilecek (Fighter - Mage, Fighter - Hacker, Hacker - Mage) ama bu her karakter için epey önemli olan LEVEL atladıkça alınan yetenek puanlarınızı farklı disiplinlere dağıtmanız anlamına geliyor. Amatör bir Hacker'ın şifreli bir kapıyı açması 10-15 saniye gecikirse hemen fark edilip yakalandığını düşünürsek güçlerinizi bölmek her zaman iyi bir fikir de olmayabilir. Savaş konusunda her karakterin menzilli ve yakın dövüş için epey iyi seçenekleri olacak. 2080 yılının teknolojik silahları ve bir grup kılıçtan oluşan silah reyonunun hepimizi tatmin edeceğini umuyorum. 3 ayrı silah taşıma kapasiteniz var (bu kapasiteyi isterseniz değişik durumlar için 3 silah taşıyarak veya bir tane epey kuvvetli bir silahla doldurabilirsiniz). Oyundaki diğer büyük bir hayal kırıklığı da büyülerin sayısına bakınca karşımıza çıkıyor: Dörderden dört ayrı büyü okulunda toplam 16 büyü var ve bunların hepsini öğrenmeniz neredeyse imkansız.



Ayrıntılar, diğer güzellikler

Oyunumuz en son Unreal motorunu kullanıyor. Yapımcıların söylediğine göre bazı LEVEL'lardaki grafik detayları epey yüksek seviyede olacakmış. Zaten hemen her bölümde bölüm içi animasyonlar ve ufak demolar da serpiştirilmiş olacak. Bu arada, oyun X-Box ve Playstation 2 için de aynı anda yapılıyor. Her ne kadar 3 platformun oyunu tamamen aynı olsa da Playstation 2 bazı donanım kısıtlamaları dolayısıyla animasyonlarının kalitesinden fedakarlık yapabilir.

Tabii böylesine aksiyon dolu bir RPG'nin sıkı bir çok oyuncu modu olması da kaçınılmaz. Oyunumuzun ekranı bölerek ve online olarak çok oyuncu desteği var. Ama bu modlarda karşı karşıya oynamaktan çok senaryoyu beraber bitirmek için aynı yolda koşacaksınız, bu uğurda kardeşlik yemini edeceksiniz.

Black 9 genel olarak bir çok oyuncunun zaaflarını kullanıp bağımlılık yapabilecekmiş gibi gözüküyor. Eğer özünde kullandıklarını yeterince iyi işleyebilirse, karakter gelişimi, büyüler-silahlar ve hack dengesi, gruplar arası ilişkiler ve çözümlerin birden fazla olması yeterince iyi kurgulanırsa, epey iyi bir oyun serisiyle karşı karşıya olabiliriz. Daha oyunun yaklaşık yarısı bittiğinden son hali hakkında kesin sözcüklerle konuşmak zor ama genel olarak Black 9 bir çok yönden beklemeye değer gibi gözüküyor.

DOOM III MULTI

Bildiğiniz gibi Doom III'te tek kişilik oyuna ağırlık veriliyor, ancak oyun multiplayer olarak da oynanabilecek. ID Software multiplayer oyunlar için şimdilik bir mod'un duyurusunu yaptı: Deathmatch. İşte bu konuda birkaç bilgi...

Deathmatch mod'unda tek kişilik oyundaki silahların tamamı bulunacak ve merminiz kalmadığı zaman yumruğunuzu kullanabileceksiniz. Ayrıca karanlık mekânlar için bir el feneriniz de olacak.

Oyunda Unreal Tournament 2003'teki gibi birkaç güçlendirici (power-up) da yer alacak. Bunlardan biri de Berserker (Berker?). Bu güçlendirici karşınızdakini sadece bir yumrukla öldürebilmenizi sağlayacak. Ayrıca bu güçlendiriciyi kullanmaya başladığınız andan itibaren çevreyi bulanık görecek ve sesleri derinden duyacaksınız.

Bunların yanında oyundaki gerçekçi fizik modellemesinin de oyuna etki edeceği belirtiliyor. Mesela varillere ateş ederek onların düşmanların üzerine devrilmesini sağlayabileceksiniz.



Bir klasiğe hayat üfleniyor

Prince of Pesia: Sands of Time

ASLINDA İKİNCİ KEZ, ilk diriltme çabaları ne yazık ki acımasız tuzakların ve kullanışsız kontrollerin gazabına uğramıştı. Gerçek oyun ilklere imza atan bir klasik iken, Prince of Persia 3D sadece vasatın biraz üzerindeydi. Haliyle oyun eski zamanların tadını almak isteyenleri mutlu edememişti. Fakat Sands of Time sessizce, diğer oyunun yarattığı hayal kırıklığının ardından sürprizler ile dolu bir halde geliyor. PoP: SoT'u yapan takım Ubi Soft'un Mont Real ofisi; yani Splinter Cell'e imza atanlar. Oyundaki karakter animasyonları da zaten SC'ye oldukça benziyor. Yani grafikler harika. Ayrıca gerçek oyunu yapan Jordan Mechner da projenin içinde. Senaryoyu yazdığı gibi, bölüm tasarımından tutun da tuzaklara varıncaya değin her nokta ile ilgileniyor.

Binbir gece masalları

Binbir gece masallarından fırlama bir Ortadoğu ve bir macera. Kötü Sultan, Zamanın Kum Saatini parçalayarak büyük bir kötülüğü serbest bıraktı. Zamanın kumlarını toplayıp Kum Saatini eski haline getirmek, böylece dünyayı büyük kötülüğün pençesinden kurtarmak da genç ve cesur prensimize düşüyor. Onu engellemek için kurulmuş tuzaklardan ve düşmanlarından kurtaran üstün yetenekleri de yok değil. Serinin özelliği olan akrobatik yeteneklerimiz! Bir direği tutup kendimizi yukarı çekiyor, birkaç kez dönüp parende atarak bir pencerenin kenarına konuyoruz. Ortadoğu'nun dar sokaklarında damdan dama uçup macerayı tadıyoruz. Halılar ile, kumaşlar ve peçeler ile dolu ortamlarda saklanan düşmanlar sessizce bekliyor. Bu kadar çok kumaşın olduğu yer tabii ki dalgalanan gölgeler ile dolu . Haliyle kılıçlar konuştuğunda ortamlar o eski Bin bir Gece Masallarından esinlenen klasik filmlere benziyor.





Sistem:	PC, Playstation 2, XBox, Gamecube
Tür:	Aksiyon
Çıkış Tarihi: 1	8 Kasım 2003
Yapım/Dağıtım:	Ubi Soft
Web:	www.prince-of-persia.com

Ama belki de en ilginci ve bu oyuna orijinallik ve yaratıcılık ekleyen sahip olduğumuz yeni bir yetenek. Prens yeterince kuma sahipse zamana hükmedebiliyor! Hızlandırıp yavaşlatabiliyor, böylece Max Payne'deki bullet time havasını yakalamak, bir oda dolusu düşmanın arasında dans eder gibi kılıç kullanabilmek mümkün. Ayrıca bir hata yaptığınızda zamanda 10 saniye geriye dönüp kurtulmanıza da yarıyor. Fakat bu yeni yeteneğin en orijinal kullanımı zamanın dokusunda bir yarık açıp geleceğe bakabilmek. Bu sayede kehanetlerde bulunup önünüzdeki tehlikeler ve tuzaklar ile ilgili bir şeyler öğrenebilmeniz mümkün.

Orijinal Prince of Persia' nın yaratıcısının da projede yer alması ile hazırlanan SoT, Prince of Persia 3D' nin başarmadığını başaracak ve bizlere mükemmel bir oyun tecrübesi yaşatack gibi gözüküyor.



Los Angeles'ta sıradan bir gece...

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

VAMPIRE: THE MASQUERADE, vampir konulu ve çizginin dışına taşan, farklı bir RPG oyunuydu. Belki de oyunun bu kadar ilgi çekmesinin nedeni buydu. Ne de olsa bir vampir klanını kontrol edebileceğiniz çok fazla oyun yok piyasada. Şimdi de, Fallout'un kadrosundan ayrılanların kurduğu Troika grubu, Vampire: The Masquerade'nin devamını yapıyor (aynı zamanda Arcanum'u da yapan grup).



Karanlıkta dans...

Bildiğiniz gibi Vampire: The Masquerade safkan bir RPG oyunuydu. Yeni Vampire oyunu ise karşımıza daha farklı bir şekilde çıkıyor. Bloodlines'ta eskisinden daha fazla adventure ve RPG unsuru olacak (birazdan daha detaylı anlatacağım). Diğer yandan oyun bu kez birinci kişi kamerasıyla hazırlanıyor. Bu, ilk oyundaki savaş sahnelerindeki karmaşıklığı ve kontrol zorluklarını ortadan kaldırabilir.

Bloodlines'ta eski oyunla kıyasla daha fazla diyalog bulunacak. Ve bu diyaloglar oyunun iskeletini oluşturacak.

Yapımcı Troika, oyunun eskisinden daha esnek olmasını istiyor ve bu doğrultuda değişiklikler yapıyor. Bahsettiğim şey sadece oyunu farklı yollardan bitirmek değil, aynı zamanda oyun içinde de istediğiniz gibi hareket etmek. Mesela oyunun bir yerinde, bir gardiyanın koruduğu eve girmek zorundasınız. Bu noktada birden fazla seçeneğe sahipsiniz. Birincisi, gizlenerek, gardiyan sizi farketmeden; ikincisi, gardiyanla konuşarak; üçüncüsü ise gardiyanı öldürerek eve girmek. Tabii bunları yapmak için yedi farklı klan arasından seçebileceğiniz, farklı yeteneklere sahip birçok vampiriniz var. Ventrue karakteri Obfuscation yeteneğini kullanarak görünmezlik kazanabilecek ve bu sayede gardiyanı geçip eve girebilecek. Nosferatu ise konuşarak gardiyanı iknâ etmeye çalışacak. Bu sistem hem oyunu tam anlamıyla kontrol etmenizi sağlayacak hem de oyuna renk katacak.

Bloodlines'ın oynanışı ilk oyunla benzerlikler taşıyor. Oyunda yeteneklerinizi artırmak için yetenek puanlarını kullanacaksınız (şu da var ki, sizi savunması için farklı farklı yaratıklar yaratabileceksiniz). Bu arada unutmadan yazalım: Vampire: The Masquerade - Bloodlines, White Wolf'un World of Darkness oyununa

Çıkış Tarihi:	Belli Değil
Tür:	RPG
Yapım:	Troika
Dağıtım:	Activision
Web:	www.troikagames.com

(FRP) sadık kalınarak hazırlanıyor.

Oyun ilerledikçe karakterleriniz farklı farklı yetenekler de kazanacak. Bunların arasında boyundan ısırma ve kapıları açma gibi şeyler var.

Bloodlines'ta Half-Life 2'nin grafik motoru olan The Source kullanılıyor. Half-Life 2 motorunun ne kadar güçlü olduğunu zaten biliyorsunuz. Dolayısıyla grafikler şöyle olacak böyle olacak diye yazmama gerek yok, ama şu kadarını söyleyebilirim, çevreyle etkileşiminiz had safhada olacak. Çöpleri, yıkıntıları hatta cesetleri tekmeleyebileceksiniz. Ayrıca oyun Los Angeles'ın karanlık, yer altı dünyasını en iyi şekilde yansıtacak.

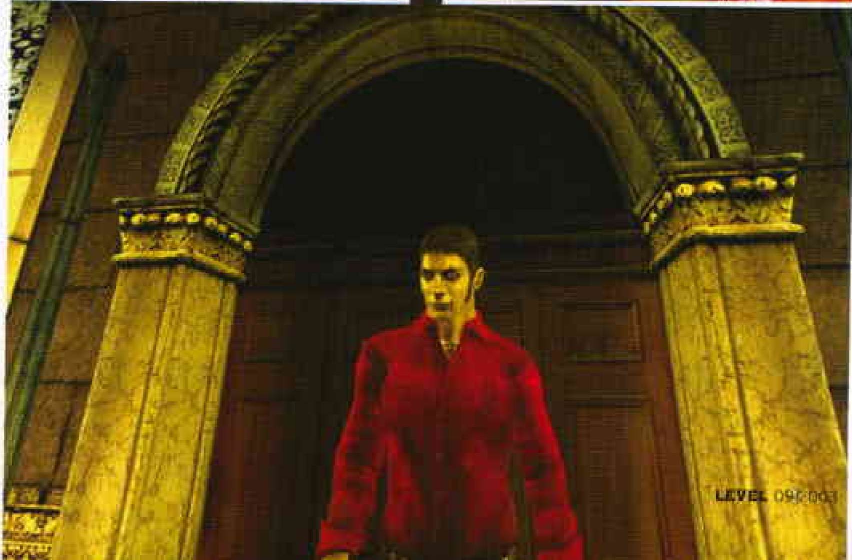
0 +RH pozitif...

Vampire: The Masquerade'nın çok daha farklı bir şekilde karşımıza çıkacağı kesin. Oyunun daha esnek hale getirilmesi ve Half-Life 2 motoru merakımızı artırıyor. Bloodlines'ın çıkış tarihi ise maalesef belirli değil.









BİZDEN HABERLER... Türkiye oyun piyesesında neler oluyor?

Shayde: Monsters vs Humans


Dinç Interactive'in CEO'su Mevlüt Dinç

BU İSMİ TAŞIYAN bir oyunun "Bizden Haberler" bölümünde ne işi var? Tabii ki bu oyunu bir Türk grubu yapıyorsa, işi var. Uzunca bir süredir sessiz olan Mevlüt Dinç, Game Boy Advance oyunu Dual Blades ile başarılı olunca, dağıtıcı firma Metro 3D yeni bir aksiyon oyununun yapımcılığını Dinç Interactive'e vermiş. Ve işin ilginç yanı, Shayde'in bir XBox oyunu olması. Yani şu anda Game Boy Advance'den sonra Türkiye'nin ilk XBox oyunu da Dinç Interactive tarafından hazırlanıyor. Ne diyelim, darısı PC oyunlarının başına.

Shayde, sadece XBox için geliştirilmekte olan bir First Person Shooter oyunu. Yaklaşık 2 senedir başka bir firma tarafından üzerinde çalışılan oyun, istenilen düzeye gelmeyince Dinç Interactive'e devredilmiş. Gotik bir havaya sahip olan (bana Enclave'i hatırlattı oyun) oyunu Dinç Interactive 2004 yılı içerisinde bitirmeyi planlıyor.

Ayrıca şu anda üzerinde çalışmakta oldukları Kurtuluş Savaşı konulu bir strateji ve daha başlangıç, hatta fikir aşamasında olan bir "trafik simulasyonu" oyunu var PC için. Internet üzerinden ve SMS aracılığıyla oynanan futbol menajerliği oyunu da iyi gidiyor. Eğer merak ettiyseniz sayfa 62'ye bir göz atın ve bu online menajerlik oyununa katılın.



yükleniyor...

Bir iyi bir de kötü haberimiz var: İyi haber, Doom III'ün çıkış tarihi açıklandı. Kötü haber, Half-Life 2 bir ay daha geç çıkacak.

Beyond Good & Evil	Aksiyon	11-Kasım-2003
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil
Breed	FPS	26-Eylül-2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	24-Ekim-2003
Command & Conquer Generals: Zero Hour	Strateji	22-Eylül-2003
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	14-Eylül-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	26-Eylül-2003
Deus Ex: Invisible War	FPS	28-Ocak-2004 Yeni!
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003
Doom III	FPS	15-Mart-2004 Yeni!
FIFA 2004	Spor	14-Kasım-2003
Halo	FPS	16-Eylül-2003
Half-Life 2	FPS	13-Kasım-2003
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	24-Ekim-2003
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	10-Ekim-2003
Max Payne 2	Aksiyon	23-Ekim-2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004
Need for Speed: Underground	Yarış	28-Kasım-2003 Yeni!
N.O.L.F. Contract J.A.C.K.	Aksiyon	11-Kasım-2003 Yeni!
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	18-Kasım-2003
Pro Evolution Soccer 3	Spor	14-Kasım-2003
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004
SimCity 4 Rush Hour	Strayeji	26-Eylül-2003 Yeni!
Silent Hill 3	Aksiyon	14-Ekim-2003
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil
Thief III	Taktik-aksiyon	28-Kasım-2003
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003
XIII	FPS	9-Ekim-2003

Baskıyı Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

► 3DO'YA VEDA...

Army Men ve Heroes of Might & Magic gibi serilerin dağıtıcısı 3DO iflas etti. Ve çok geçmeden firmanın oyunları akbabalar tarafından kapışıldı.

3DO'nun şu anda yapım aşamasında olan oyunlarını almak için açık artırmaya katılan Microsoft, Namco ve Ubi Soft, 3DO'nun oyunları için milyonlarca dolar harcadı. Microsoft, 3DO'nun beyzbol oyunu High Heat Baseball'un haklarını 1.5 milyon dolara; Ubi Soft, Might and Magic ve Heroes of Might and Magic serilerinin haklarını 1.3 milyon dolara ve Namco, Street Racing Syndicate'in haklarını 1.5 milyon dolara satın aldı.

3DO'nun diğer oyunları için de Eidos ve JoWood gibi firmalar da girişimlerde bulunuyor.

► COMMANDOS 3 MULTI...

Bu ay Doom III'le birlikte Commandos 3'ün de multiplayer'ı hakkında elimize birkaç bilgi geçti. Commandos 3'e eklenmesi planlanan mod'lar arasında Deathmatch ve Capture the Flag var. Oyunun multiplayer haritaları tek kişilik oyundaki haritalardan alınacak.

Kuşkusuz bu mod'lar oyuna çok renk katacak.

Kadıköy'de garip bir şeyler oluyor

Kâbus 22

Çıkış Tarihi:	Belli Değil
Sistem:	PC
Yapım/Dağıtım:	Last Light / Aranıyor
Tür:	Aksiyon/Macera
Web:	www.kabus22.com (hazırlanıyor)

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

"Ben de oyun yapıyorum!" diyerek telefonla arayan, bizzat ofise gelen o kadar çok insan oldu ki... Bazen boş (ve ilginç bir şekilde Quake 3 veya Half Life'a benzeyen) koridorlarda koşturduğumuz bir teknoloji demosu, bazen bir-iki render edilmiş ekran görüntüsü ile, bazen de sadece "kafamda çok iyi bir oyun fikri var!" diyerek geldiler. Eylül 2001'de hazırladığımız Made In Turkey başlıklı dosya konumuzda bahsettiğimiz on Türk oyunundan sadece Lanetin Hikâyesi piyasaya çıkabildi. Peki sonuç ne oldu? Türkiye'de oyun yapılabileceğine az da olsa inanan bir avuç insanın inancı söndü.

Haliyle biz de bu "ben de oyun yapıyorum"culara karşı daha dikkatli olmaya başladık. En azından henüz olgunlaşmamış projelerle okuyucularımızı boşuna ümitlendirmemek için. Dergide bahsedilecek her Türk projesinin en azından çalışan bir demosunun olmasına, karakter modellemelerinin tamamlanmış olmasına dikkat etmeye söz verdik. O zamandan beri, bu sözü tutuyoruz da...

Bir Türk ekibi

Kâbus ekibiyle ilk tanışmamız biraz sancılı oldu, ufak tefek yanlış anlamalar ve yukarıda bahsettiğim "ben de oyun yapıyorum"culara karşı ön yargılı olmaya karar verdiğimiz için... Ama sonunda bir araya gelip, oyunlarını gösterince gerçekten çok ciddi bir çalışmayla karşı karşıya olduğumuzu anladık. 2 ay önce verdiğimiz video, önceden render edilmiş bir çalışmaya benziyordu. Ama Last Light ekibinin ofisimizi ikinci ziyaretinde getirdikleri oyunun çalışan versiyonu, bu şüphelerimizi de sildi.

İlk defa ciddi, iyi biri çalışmayla dünya pazarına açılabilecek bir 3D Türk oyunu ile karşı karşıyaydık.

Öyle Bir Kâbus ki...

Kâbus 22 ile tanışın. Altı Türk gencinin gecesini gündüzüne katarak, büyük balığın küçük balığı gözünü kırpmadan yediği oyun endüstrisine girmek için ilk ve tek kurşunları. Birbuçuk yıldır nöbetleşe uyuyarak, el birliğiyle tüm grafik, müzik ve programlamasını yaptıkları "hayal projeleri". Her ne kadar kurtlar sofrası oyun endüstrisi içinde pek tecrübeli olmasalar da, çok zekice hareket ediyor ve yapabileceklerinin sınırlarında dolaşmayı tercih ediyorlar. "Doom 3'e rakip oyun geliştiriyoruz" diyenlerin aksine, akılcı davranıp ilk önce Kabus 22'nin bir bölümlük demosunu hazırlıyorlar şu anda. Eğer yurtiçi veya yurtdışında sağlam birer dağıtıcı bulurlar ise, tamamını yapacaklar. Ama bu "bir bölümlük demo"yu sakın küçümsemeyin. Çünkü o demonun beta hali şu anda bende var, oynuyorum ve inanın Türkiye içinde şimdiye kadar yapılmış bütün 3D oyunlardan daha iyi.

Kâbus 22 Kadıköy'ün arka sokaklarında geçen bir korku ve aksiyon oyunu. Oyunda oynayacağınız iki karakter var. Demir, oyuna başlayacağınız karakter ve şeytanın askerleri ve zebanilerle uğraşırken bulmacaları çözüp ilerlemeye, bu arada hayatta kalmayı başarmaya çalışıyor. Yani Demir oyun içindeki korku ve macera atmosferini sağlayan kişi. Oyun içindeki birçok bölümde de bir melek olan Koruyucu'yu kontrol edeceksiniz. Koruyucu Demir'den farklı olarak kendisine has hareketleri olan insan üstü bir karakter. Koruyucu ile oynarken oyuncu onun gücünü hissedecek. "Hissedecek" diyorum çünkü benim oynadığım betademoya henüz eklenmemişti.

Kâbus'un oynanışının Resident Evil'a çok benzediğini söyleyebilirim. Ama ondan daha üstün olan bazı yanları var. Mesela, kamera açısı sabit değil. Demir'i takip ediyor. Demir'in hareketleri oldukça yumuşak ve gerçekçi. Bütün mekanlar ve tüm objeler üç boyutlu olarak tasarlan-



Gerekli gücü sağlamak için, doğru şalterleri kaldırın.

Demir yaralanınca, yürüyüş şekli değişiyor.

mış. Demoda görme şansımız olmadı ama Koruyucu'yu yönettiğiniz bölümlerde kamera karakterin arkasına geçiyor ve oyunu omuz hizasından oynuyorsunuz, tıpkı Max Payne gibi. Koruyucu'nun güçleri arasında zamanı yavaşlatma da olacağından, birçok sinematik kapışma sahnesi bekleyebiliriz.

Last Light kimdir?

Bu oyunun arkasında gerçek anlamda emek ve özveri var. Bunu, oyuna başladıklarından beri yaşadıkları zorlukları anlatırken Kadir'in gözlerinin buğulanmasından anlıyorum. Kendi cümleleriyle Last Light ekibini ve hikayelerini anlatmasını rica ediyorum Kadir'den...

"Çocukken oyun salonlarında oyun oynardık. Hatta fazlaca oynardık. Cebimizdeki son parayı bile oyuna yatırıp eve çok yürüyerek gittik. O zamanlardan beri bir oyun yapmak bizim hayalimizdi. Kağıt üzerinde çok oyunlar yapıp oynadık. Zaman ilerledikçe bilgisayar ve bir cümle teknoloji ile tanıştık. Önceleri bilgisayarı film ve oyun amaçlı kullandık.



Demodaki tek düşmanınız şimdilik bu yaratık.

Ama sonradan farkına vardık ki bilgisayar bunların dışında başka işlere de yarıyormuş. Ve böylece programlarla tanışmıştık. Grafik programlarıyla basit animasyonlar yapıp kendimizce mutlu oluyorduk.

Zaman geçtikçe daha güzel ve başarılı çalışmalar çıkartıyorduk. Artık dışardan ufak tefek işler alıp cep harçlığımızı bile çıkartıyorduk. Artık bir şeyler yapma vakti gelmişti. Bundan tam 4 sene evvel ilk oyun projemize start verdik. 6 ay kadar bir emek verip oyunun grafiklerini yapmaya başladık. Fakat problemlerin ardı arkası kesilmiyordu. Gece gündüz demeden çalışmamıza rağmen oyunda bir şeyler eksikti. Bu da teknik eksikliklerdi.

Bu arada firmalara animasyonlar hazırlayıp karın tokluğuna geçinmeye çalışıyorduk. Grafik olarak kendimizi geliştirmeye devam ediyorduk. Bundan 2 sene evvel bir ilaç firmasına FPS bir oyun yaparak oyun dünyasına adım attık. Oyun, damarlarda mikrop avlamak üzerine kurulmuştu. Fakat bu oyun bizim göğsümüzü kabartacak kalitede değildi. Bu oyunla 3D oyun yapmanın mantığını anladık.

Kâbus 22'ye başladık. Ama tek bilgisayarımız olduğu için Yasin kodları yazarken grafikçi Kadir ve Yakup uyuyordu. Kadir ve Yakup uyandığında ise Yasin uyuyordu. Kısıtlı imkanlarla 24 saat çalışıyorduk."

Zor Zamanlardı

Amacımız sadece bir Türk oyunu yapmak değil, dünyanın her yerinde oynanan iyi bir Türk oyunu yapmak. Bunun için çok çalıştık. Yaptığımız harita ve modelleri beğenmediğimiz için çok sildik. İnsanın günlerce uğraşıp emek harcadığı şeyi silmesi kolay değil, ama iyi bir oyun yapmak için her yaptığınız şeyi beğenmememiz gerekiyordu. Ancak bu şekilde daha iyi bir oyun yapabileceğimizi biliyorduk.

Bu arada ekip genişlemeye başladı. Yeni insanlar, yeni fikirler demekti. İlk olarak grafikle uğraşıp bizim çok iyi arkadaşımız olan hatta arkadaşlıktan da öte kardeşimiz kadar sevdiğimiz Hasan Er ekibimize katıldı. Hemen ardından alanında uzman bilgisayar mühendisi çok eski arkadaşımız olan Kenan Satır da ekibe katıldı. İyice güçlenmiştik. Ama müzikler kafamızda hep bir soru işareti idi ve bir gün iyi bir müzisyen ama onun ötesinde mükemmel bir kişiliğe sahip olan bizi sürekli motive eden bize her yönden yardımcı olan Önder Özkan da bizim için kendi imkanlarını zorlayarak oyunun müziklerini arkadaşlarıyla beraber yapmaya başladı. Artık bizimle beraber uyumayan ve çalışan 6 kişi vardı. Son olarak uluslararası ilişkilerde okuyan İbrahim Eren de bize katılarak bizim uluslararası bağlantılarımızı kurmak için seferber oldu."

Gördüğünüz gibi, oyun yapmak hiç de kolay bir şey değil. Hele imkanlarınız kısıtlıysa birçok şeyden vazgeçmek, birçok şeyi feda etmek gerekiyor. Ama azim, emekle ve onlardan daha da önemlisi sıkı bir takım çalışmasıyla her türlü zorluğun üstesinden gelinebilir. Last light ekibi bunu başarmak üzere. Umuyorum yakın zamanda size Kâbus 22'nin demosunu verebiliriz. Ama ondan daha çok umduğum bir şey var ki, bu oyunun incelemelerini yabancı oyun basınında görmek. Dudaklarımda hafif bir tebessümle...









New York'ta bir sonbahar...

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

İnteraktif sinema başlıyor ve kara filmin sanal aktörü Max Payne'nin çileli hayatına dahil oluyoruz. Ekim sonunda piyasaya çıkacak olan oyun yenilenen grafikleri ve kusursuza yaklaşan "bullet-time" efektleri ile en az ilki kadar ses getirecek.

Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr


Max belli ki gardrobunu yenileme fırsatı bulamamış.

Ne yaptıysa Wachowski'ler yaptı. 1999'un sonlarında ilk Matrix ile sinema terminolojisine "bullet-time" kavramını eklediler. Sinema sektöründe Wachowski'lerin yaptıklarının önüne geçilemedi ama Finlandiya'lı Remedy Entertainment, çok kısıtlı imkanlarla hazırladıkları ve sürekli gecikmeye uğrayan projeleri ilk Max Payne ile, "bullet-time"ı interaktif eğlencenin içine dahil edip artık klasik olan bir oyun yaptılar. Bu yenilikçi ve benzersiz hareket, sinema filmi etkileyiciliğinde senaryosu ile birleşince Max Payne, oyun tarihinde altın bir iz olarak kaldı.

Her ne kadar o zaman için iyi grafiklere sahip olsa de[illegible]et-time" adı verilen efekt bir oyunda ilk defa kullanılmasaydı, Max Payne o yılların standart 3rd Person Shooter'larından biri olarak raflarda bekleyecekti. Bu benzersiz yenilik oyunu klasikleştirdi ve oynanması en zevkli oyunlardan biri haline getirdi.

Remedy Entertainment dağıtımcı olarak Rockstar Games ile anlaşınca işler de daha hızlı gelişmeye başladı. Max Payne 2: The Fall of Max Payne'in bu yıl sonuna doğru çıkacağı da resmen açıklandıktan sonra, Rockstar Games'in prodüksiyon merkezinin imkanlarını kullanmaya başlayan Remedy çalışanları oyunun doğal özelliklerini geliştirebilecekleri bir ortama kavuştu. Finlandiya'da bir garaj stüdyoda başlayan macera New York'taki "motion-capture" ve ses stüdyolarında devam ederken, diğer


Ahhh aşk... Artık kaybedecek hiçbir şeyi olmayan adam değil Max!

Oyunda herşey yenilenmiş, ama Max eski pozları vermekten geri kalmıyor.



Max önüne çıkanları yine mermi manyağı yapacak.

yapımcılar da oyunun yer aldığı New York şehrinden gerçek mekanların fotoğraflarını çektiler ve gerekli görsel malzemelerle desteklediler.

İlk oyundaki grafikler o zamanlar için diğerlerinden çok üstün gözükse de, yenisiyle kıyaslandığı zaman resmen uyduruk kalıyor. Eski suratsız Max'i unutun çünkü yeni Max, göz kırpabiliyor, konuşurken dudakları senkronize hareket ediyor ve duygularını yüz mimikleri ile ifade edebiliyor. Fotoğraf kalitesinde grafikler sadece oyundaki tüm karakter modellemelerinde üstünlük sağlamakla kalmıyor, oyunun geçtiği çevreyi de gerçeğe yaklaştırıyor.

"Bullet-time" yeniden

Yeni Max Payne'de daha cilalanmış olarak karşımıza çıkacak olan "bullet-time" neredeyse Matrix'de ki kadar kusursuz olmuş. Yenilenen fizik motoru Havoc'un üstün özellikleri "Ragdoll" (bez bebek) efektlerini kusursuz bir görsellikle sunuyor. Bullet-time zamanından çıktığınız anda Max, ilk oyunda olduğu gibi duvarların içine girmiyor ya da dizkapakları yerde kaybolmuyor.

Sonbaharda aşk...

The Fall of Max Payne, İngilizce'de birkaç farklı anlam içeriyor. "Fall" düşmek, aşık olmak ve sonbahar anlamında kullanılabilir. Yani oyun ya sonbaharda geçiyor, ya Max aşık oluyor ya da Max'i kaybediyoruz. Tüm bu olasılıklardan bildiklerimiz oyunun New York sonbaharında geçtiği ve bir "film noir love story" (kara film aşk hikayesi) olduğu. Elbette sonunun nasıl bittiğini kesinlikle bilemiyoruz. Acaba İngilizce'nin yazılışında yatan güzellik oyunun sonu hakkında ipucu verebilir mi?



Grafiklerde olduğu kadar animasyonlarda da yenilik yapmışlar. Silahlara dikkat!

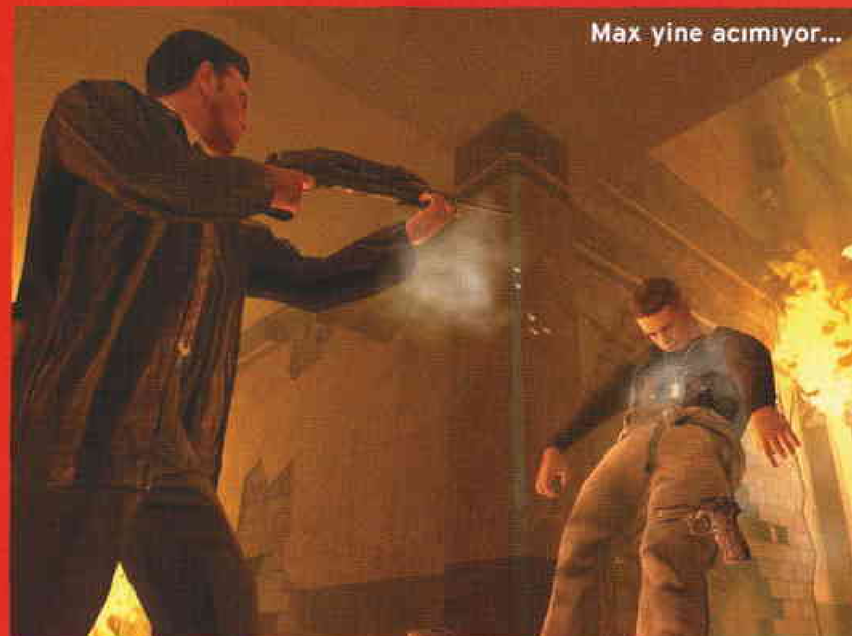
Remedy'den Petri Jarvilehto neler yaptıklarını şöyle açıklıyor:

"Bullet-time kavramını ölçülemez derecede geliştirdik. Mermilerin havada uçuşması artık destansı bir boyutta ve çok heyecan verici olacak. Silahlar ve ateş animasyonları üzerinde çok fazla değişiklik yaptık. Cilaladık, dengeledik ve birçok yenilik ekledik. Fazla detay vermek için çok erken ama yeniliklerden örnek vermek gerekirse ileri doğru uçarak ateş etmeye başlarsanız artık yere indiğiniz zaman da ateş etmeye devam edebileceksiniz. Birçok yenilik hala geliştirme aşamasında ama Max'in zamanlaması üzerinde yaptığımız geliştirmeler, ona düşmanlarından farklı zamanda hareket yeteneği kazandıracağından, daha önce olmadığı kadar güçlü hissetmenizi sağlayacak."

Bir filmi oynamak

Elbetteki "bullet-time" Max Payne efsanesinin sadece yarısı, oyunun güzelliğinin diğer yarısı kara film (film noir) temalı grafik tasarımlarla oyuncuya aktarılan ve insanın içine işleyen bir tonda seslendirilen hikayesinde. İlk filmde senaryo takip edilmese de bol bol ateş ederek oyunun sonuna gelmek mümkündü. Açıkçası nereden geldiğinizi ve ne yaptığınızı bilmenize gerek yoktu. Senaryonun yazarı Sam Lake şu açıklamayı yapıyor:

"Devam oyunundaki senaryo orijinalinden üç kat daha uzun. Çok derin bir oyun olacak ve biraz da risk alarak Max'i bir aşk senaryosunun içine koyuyoruz. İlk oyunda konu ve aksiyon birbirinden bağımsızdı ve grafik romanı pas



Max yine acımıyor...

BASACAKSIN TOKATI!

İlk Max Payne'de mermilerimiz tükendiği zaman çok savunmasız kalıyorduk. Neyse ki mod yapımcıları imdadımıza yetişmiş ve Kung-fu stili dövüş yeteneğini Max'e kazandırmışlardı. Max Payne 2'de de kaderimiz yine mod yapımcılarının ellerinde olacak. Remedy'dekiler silahlarla çok uğraşmaktan, delikanlı Max'in peş peşe iki tokatla neler yapabileceğini göz ardı ediyorlar. Aralarında bizim oyun yapımcılarımızdan olsaydı Osmanlı tokadını eksik etmezdi herhalde!



MAX PAYNE , MAXX PAYNE'E KARŞI



Emekli Amerikan güreşçisi Maxx Payne, geçtiğimiz ay Remedy ve Take 2 firmalarına isim hakkı yüzünden 10 milyon $'lık dava açtı. Yaşlanıp göbek bağlayan ve parasız kaldığını tahmin ettiğimiz bu güreşçi eskisi, yaptığı açıklamada "Ailemle sakin bir hayat yaşamak için küçük bir kasabaya yerleştim ama şimdi kimliğimi korumak için hayatımın en büyük savaşını veriyorum" demiş. Kararı mahkeme verecek ama bizim Max'in ilk oyunda ailesinin intikamını almak ve hayatını kurtarmak için verdiği mücadeleyi, gerçek Maxx'in kimlik arayışından çok daha asil buluyoruz.

geçerek aksiyona dalabiliyordunuz. Fakat bu sefer senaryoyu oyunla birleştirmek için çok uğraştık."

Hikaye Max'in dedektif olarak hayatına devam ederken ortağını öldürmekten dolayı tekrar suçlanması ile başlıyor. Ancak karşı koymak yerine cinayeti itiraf ediyor ve tüm hikaye kara filmi oluşturan derin psikoloji, suç ve aşk elementlerine bağlı olarak devam ediyor. Oyundaki bayan kahraman Mona Sax, Max'in kalbini çalmayı başarıyor. Max artık kaybedecek hiçbir şeyi olmayan birisi değil. Araya aşk meşk girince de oyunun sizi ağlatacağını düşünmeyin sakın. Sam Lake, The Fall of Max Payne'i; karanlık, trajik, şiddet içeren ve çoğunlukla "bullet-time" olarak tanımlıyor. Aşk acı verir, bu yüzden iyi bir sonla bitmeyeceğini düşünebilirsiniz ama kesinlikle bilemezsiniz" diye devam ediyor.

Senaryonun üç kat uzun olması, ilkine göre üç kat daha uzun bir oyun oynayacağımız anlamına gelmiyor. İlk oyun en fazla 10 saat içinde bitirilebiliyordu - ki bu bir çoğumuza oldukça kısa gelmişti. Ancak senaryosu etkileyiciydi, farklı farklı silahlarla istediğiniz kadar ateş edebiliyordunuz ve süreklilik bizi bir gökdelenin en üst katındaki finale kadar soluksuzca taşıyordu. Aslında biraz kısa olması oynayan herkesin oyunu bitirebilmesini ve oyunun zevkini maksimumda yaşamasını da sağlamıştı.

Sam Lake "Oyunu bitirmeyen bir oyuncu için hikayenin önemi kalmıyor ve bu da benim istemediğim bir şey" diyor. Petri Jarvilehto ise "Gerçekten de oyunun 30 saat boyunca oynanması yerine daha kısa ve mükemmel olması bizim için çok daha keyif verici, oyuncuların sonuna kadar oynamasını istiyoruz" diyerek ekliyor.

Geçen ay Fırat'ın yazdıklarına ek olarak edindiğimiz yeni bilgiler doğrultusunda The Fall of Max Payne'nin kesinlikle ilk oyunun başarısını devam ettireceğine inandık. Şimdi dört gözle oyun içi görüntülerden oluşan videonun çıkmasını bekliyoruz. Tabii ki bu görüntüleri sizlerle ilk kez SkyTurk ekranlarından Next Level programında paylaşacağız.



Çileli hayatı Max'in yüzünden gülümsemeyi silmiş atmış.

FINAL FANTASY

Bir fantezi başlar, diğeri biter... Ama Final Fantasy efsanesi asla durmak bilmez.

Yıllar önce Squaresoft iflasın eşiğine geldiğinde firmayı bu eşikten kurtaracak güç ne maddi bir destekti, ne de bir ortaklık. Belki mucize olarak nitelendirilebilecek bir çıkışla, Final Fantasy o zamanın konsol sistemlerinde fırtına gibi esti ve Squaresoft hızlı yükselişinin ilk adımlarını atmış oldu. Bu yükseliş art arda gelen Final Fantasy şaheserleriyle pekişti. Şimdi de yeni dört mükemmel oyunla Square Enix RPG dünyasındaki tartışmasız başarısını bir kez daha gösterecek.



FINAL FANTASY XI ONLINE

Final Fantasy'nin online çılgınlığına adım atıyoruz...

Vana'Diel gezegeninde 20 yıl önce başlayan barış, kötü güçlerin geri dönmesiyle bozulmuştur. Yeniden başlayan savaşı çözmek için dünyanın dört bir yanındaki oyuncular bir araya gelmek zorundadır. PlayOnline'ın arena, FFXI sahiplerinin-se savaşçı olacağı Vana'Diel dünyasına bir kez adım attıktan sonra geri dönüş yoktur. Özellikle de bir Final Fantasy hayranıysanız...

Irklar

Bir adet FFXI aldıktan ve PS2'nizi internete bağladıktan sonra oyun dünyasına adım atıyorsunuz. Gerçi adım attığınız dünya Japonların istila etmiş olduğu bir dünya olacaktır şimdilik, fakat çok yakın bir zamanda oyunun İngilizce versiyonuna da kavuşacağız.

İlk olarak bir karakter yaratmanız gerekiyor. Oyunda beş farklı ırk bulunuyor: Hume, Elvaan, Tarutaru, Galka ve Mithra. Hume için insan ırkı diyebiliriz. Oyuna hiçbir konuda mükemmel bir kabiliyetle başlamıyorlar. Yavaş gelişiyorlar, ama istediğiniz yöne çekebiliyorsunuz. Elf'lere meraklıysanız, Elvaan'lar tam size göre. Yalnız alışık olduğumuz gibi oyuna yüksek kabiliyet puanlarıyla başlamıyorlar. Tarutaru, Vana'Diel dünyasının büyücüleri. Mithra da Elvaan'lara benzer bir Elf ırkı. Tek farkları dişi olmaları... Erkekleri inanılmaz ölçüde seyrek. Galka'lar da oyunun barbarları belki de. Çok güçlüler, fakat büyü ve kabiliyet olarak oldukça geri kalmışlar.

Nerelere gidelim?

Oyunda bulunan üç temel ırk, üç ulusu oluşturuyor. Republic of Bastok, Hume'ların merkezi. Federation of Windurst'de Tarutaru'lar yaşıyor ve Kingdom of San D'oria da Elvaan'ların kalesi. Bunlar elbette ki oyundaki yegâne mekânlar değil. Bastok Cumhuriyeti'ni çevreleyen alana Gustaberg, Windurst Federasyonu'nun kuzeyine ise Sarutabaruta deniyor mesela. Oyunda za-

▼ Klasik bir savaş görüntüsü... Savaşın gidişatı hakkındaki tüm bilgileri ekranda anında görmek mümkün.



▼ Çeşitli savaşlara katılmak için bazı gruplar size davetiye yollayabiliyor.



▼ ... Ve sahne "Ifrit"e kalmıştır.



man geçirdikten sonra buraların adını ezbere bileceğinizden emin olabilirsiniz.

İş sahibi olun

Final Fantasy V ve Final Fantasy Tactics'de olan iş seçme özelliği FFXI'de de görülüyor. Karakterlerinizin gelişimi ve özellikleri tamamıyla seçtiğiniz işe göre ayarlanıyor. Warrior, Ranger, Paladin, Dark Knight, Red-White-Black Mage, Beastmaster, Bard, Monk, Thief" Adını siz söyleyin. Her işte belirli bir seviyeye geldiğinizde o işe özel bir yetenek kazanıyorsunuz. Tabii bunun yanında birçok özelliği de başka yollardan karakterinize ekleyebiliyorsunuz.



Savaş kısmı ve eve dönüş

FFXI'de karşılaşmalar rastgele olmuyor. Ortalıkta dolaşan bir yaratığı görüyor, özelliklerine bakıyor ve isterseniz onla savaşıyorsunuz. Tabii onların sizi yakalama olasılığı da var. Eğer diğer oyuncularla bir ittifak kurduysanız grubunuzla birlikte savaşa giriyorsunuz. Oyunda sadece yaratık öldürmek bir süre sonra sıkacağındandır ki, Conquest özelliği oyuna eklenmiş. Böylece bağlı olduğunuz ulus için savaşıyor ve onlar adına toprak kazanabiliyorsunuz.

Bu oyun hakkında anlatılacak konular o kadar fazla ki, ben şimdilik burada dursam en iyisi olacak. Çok keyifli bir devasa online RPG. Umarım Türkiye'den de rahatlıkla katılabiliriz.

Bilgi için:	http://www.playonline.com/ff11us
Yapım:	Square Enix
Dağıtım:	Square Enix
Çıkış tarihi:	2003 sonu
Sistem:	PS2 – PC
Sistem İhtiyaçları PC:	800MHz Pentium III Windows 98, 2000, XP, DirectX 8.1 128 MB RAM, 6 GB Hard drive CD-ROM, klavye, 56K bağlantı 32 MB ATI Radeon 9000 serisi veya NVIDIA GeForce ekran kartı
Sistem İhtiyaçları PS2:	Analog Kontrolör 56K bağlantı (Broadband tavsiye) Harici Hard-Disk Ünitesi

FINAL FANTASY XI: VISION OF ZIRAAT

FFXI eklenti paketi detaylarına ilk bakış

Belki Vana'Diel'de fazla zaman geçirdiniz ve artık sıkılmaya başladınız. Merak etmeyin, Vision of Ziraat artık piyasada (Japonya'da). Bu eklenti paketini kurmak için öncelikle sağlam bir bağlantıya ve orijinal FFXI'e ihtiyacınız olacak. Tabii Hard-Disk'ten bahsetmiyorum bile"

Vision of Ziraat kurulurken PlayOnline sunucularından gerekli güncellemeleri çekecek. Bağlantınız yavaşsa burada bayağı bir zamanınız geçebilir. Bu işlemi bitirdikten sonra hemen oyuna adım atabiliyorsunuz.

Eğer FFXI'i daha önce hiç görmediyseniz veya oynamadıysanız eklenti paketi size bambaşka dünyalar sunmayacak, çünkü bu paketin getirdikleri; yeni bir ırk, yeni işler, yeni alanlar ve yeni eşyalardan oluşuyor. Yapımcıların grafiklere yenilikler, tamamıyla farklı görüntüler gibi hedefleri yok.

Vision of Ziraat'te üç yeni iş var. Ninja, Samurai ve Dragon Knight. Bunlardan Dragon Knight en çekici olanı. Hem güçlü bir savaşçısınız, hem de hemen arkanızda dev bir ejderhayla geziyorsunuz. Heyecan verici"

Yeni alanlar arasındaysa; Altepa Desert, Kazham, Yuhtunga Jungle, Korroloka Tunnel, Temple of Uggalepih gibi ismine bakınca hiçbir şey anlaşılmayan yerler bulunuyor.

Oyundaki son eklenti yeni bir summon. Daha önceki FF'lerde gördüğümüz Ramuh, şimşekleriyle geri geliyor.

FFXI dünyasında bir süre oyalanan herkes bu paketi edinmek isteyecektir. Bundan emin olabilirsiniz..





Yapım:	Square Enix
Dağıtım:	Square Enix
Çıkış tarihi:	Bahar 2004
Sistem:	PS2-PC

Kristallerin çizdiği yol GameCube'de son buluyor

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

SNES zamanından beri Nintendo sistemlerinde (GameBoy sistemlerini saymazsak) bir türlü oyunlarına rastlayamadığımız Square, mükemmel bir Final Fantasy oyunuyla GameCube'e iniyor. Oldukça farklı bir oyun sistemi sunacak olan Crystal Chronicles, işin içine GBA sistemlerini de karıştırıyor. Nasıl mı?

Sis dünyası

Crystal Chronicles'ın yer aldığı dünya zehirli bir gazla kaplıdır. Bu gazı soluyanlar yavaş yavaş ölmektedir, fakat bunu önlemenin bir yolu bulunmuştur. İçine özel bir su doldurulan kristaller, kristali taşıyan kişinin etrafında koruyucu bir kalkan oluşturarak kapladığı alan içerisindeki canlıları bu zehirden koruyabilmektedir. Hikayedeyse, karakterimiz dünyayı dolaşarak bu özel suyu bulmaya uğraşan Crystal Caravan'ın bir parçası. Karşılaştığı düşmanlar da bu suyu çevreleyen yaratıklar ve boss'lar. Hikaye gayet basit gördüğünüz gibi.

▲ Karavanların şehirleri ziyaret ederek ekipman alması gibi bir durum söz konusu.



▲ Savaşlar her zaman gerçek zamanlı olacak. Bu da daha dinamik bir savaş sistemi demek.

GBA'lar birleşiyor

FFCC tek kişilik bir senaryo içeriyor, fakat çok kişiyle de oynanabiliyor. Yani bu ne demek? Alıyorsunuz dört arkadaşınızı, onlara uygun dört karakteri de oyundan buluyorsunuz ve maceraya başlıyorsunuz. Karşınızda TV, önünüzde GC sistemi˘ Peki ya elinizdeki nedir? Hayır GC kontrolörü değil. Square Enix kontrolör yerine GBA'larınızı kullanmanızı tavsiye ediyor. Bu şart değil, ama standart kontrolör kullanırsanız GBA'nın sunacağı birkaç özelliği kaçıracaksınız demektir.

Oyuna başladığınızda birinci oyuncu oyunun lideri oluyor. Bu kişi lider olduğundan, zehirli gazdan korunmanızı sağlayan kristalı taşıyan kişi ünvanını da yakalıyor. Oyunda büyük önemi bulunan haritayı da sadece lider tüm özellikleriyle görüntüleyebiliyor. Tahmin ettiğiniz gibi bu harita da ancak GBA ekranından izleniyor. GBA ekranına özel yapılabilecek bir diğer değişim de karakterlerin özellikleriyle ilgili. FF dünyasına adım attığınız anda karakterlerinizin 6 boş komut yeri bulunuyor. Bunlara saldırı, farklı büyüler, eşyalar, kısaca kullanacağınız her türlü komutu ekleyebiliyorsunuz. Eğer elinizde bir GBA yoksa, bu değişiklikler son aldığınız komuta göre ayarlanıyor. Yani sizin herhangi bir söz hakkınız olmuyor.

Yapım:	Game Designers Studio/Square Enix
Dağıtım:	Nintendo
Çıkış tarihi:	Şubat 2004
Sistem:	GameCube

Farklı bir görüntü

Diğer FF'lerin aksine bir dolu ara video içermeden, daha sade bir anlatıma yönelen Crystal Chronicles'ın karakter tasarımları da FFIX'daki gibi ufak ve sevimli görüntüler içeriyor. Hikâye yapısı da çizgisel... Görevden göreve koşuyor, ama hep aynı yolda ilerliyorsunuz. Oyunun ilerleyen kısmında bunun değişip değişmeyeceği ise halen belirsiz.

Her ne kadar farklı bir FF olacak gibi seziyorsak da, şu an için bile heyecan verici birçok öğe görebiliyoruz. Bakalım her şey yolunda gidecek mi....



Efsanenin son basamağında neler olacak?

FINAL FANTASY XII

Mart ayında PS2'lerimizde görülecek olan FFXII hakkında elimizdeki bilgilerin haddi hesabı yok. Öyle ki, birazdan okuyacağınız oyun bilgilerinden sonra daha da sabırsız davranmaya başlayacaksınız.

Final Fantasy'nin açıklanan bu son bölümünde başrol karakteri yine bir bayan olacak. Başrol karakterinin yanında yer alacak diğer karakterler hakkında henüz bir bilgi yok. FFXII dünyası FFIX ve FFX'in tasarımlarını andıracak. Yani karanlık bir atmosferle ve kurguyla karşılaşmayacağız.

Yayınlanan çoğu FF'nin müziklerinin arkasındaki isim Nobuo Uematsu, serinin bu yeni versiyonunda daha önce denemediği bir tarz deneyeceğini açıkladı. Böylece oyunun ses kısmının da bir değişime uğrayacağını umabiliriz.

Oyun hakkında son derece sessiz kalan Square Enix, tüm bilgileri bu yılın son aylarında yer alacak olan, Sony'nin düzenlediği PlayStation Meeting'de açıklayacak. O zamana kadar bununla yetinmek zorundayız..



Yapım:	Square Enix
Dağıtım:	Square Enix
Çıkış tarihi:	Mart 2004
Sistem:	PS2

FINAL FANTASY X-2

Eğer FFX'a doyamadıysanız, macera devam ediyor...

Tam üç saniye sonra FFX'un sonuyla ilgili bilgiler açıklayacağım. O yüzden isterseniz diğer paragrafa geçebilirsiniz. Yuna ve Tidus'un Sin'i yok edip, Spira'yı "Sonsuz Sükunet" devrine sokmalarından sonra, Yevon'a inanan insanlar artık ona sırtlarını dönmüştür. Al Bhed'in inançlarına ve görüşlerine saygı duyan halk, Al Bhed geleneklerini de benimseyerek Spira'da makina devrimini başlatmışlardır. Yeniden yapılanan Spira'yı artık daha teknolojik bir gelecek beklemektedir. Her şey bu kadar iyi ve güzelken, Yuna yalnızlık ve melankolinin esiri olmuştur. Hala aklı sevgilisi Tidus'dadır. Sadece FFX International'ın ekstra diskinde görülen ek sondan bildiğimiz üzere, bir kürede görüntüsü yansıyan Tidus benzeri bir karakter, Yuna'nın içinde bir umut ışığının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yuna, çeşitli kürelere ulaşarak bu kürenin sırrını çözmek istemektedir, fakat ortalıkta gezinen küre avcıları başının belası olacaktır. Böylece macera başlar, ışıklar söner...

Yeni karakterler

Yuna, Rikku ve Paine oyun boyunca kontrol edeceğiniz ana karakterler olacak. FFX'daki gibi diğer karakterler arasında bir değişim söz konusu olamayacak anlayacağınız. Yuna ve Rikku'yu zaten tanıyoruz. Paine de Yuna'nın yakın arkadaşlarından bir tanesi ve oldukça güçlü bir karakter portresi çiziyor.

Yeni oyundaki en büyük değişikliklerden biri eklenen kostüm özelliği. Final Fantasy V ve Tactics'deki iş özelliğine benzeyen bu durum, karakterlerinizin farklı yönlere sapmasına izin veriyor. Black-White Knight, Fencer, Gunner, Thief ve Dancer temel kostümler.

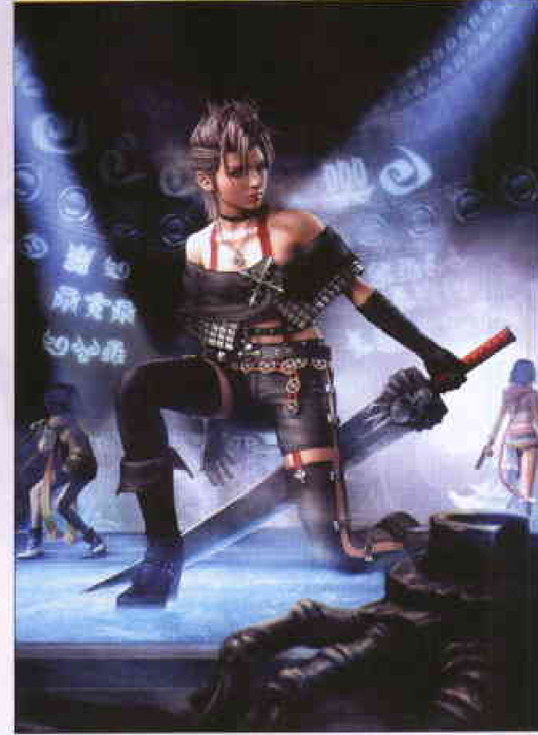
İlerki safhalarda Mascot, Gambler, Pop Star, Dark Warrior ve Magic Gunner gibi işlere de yönelebiliyorsunuz.

Savaş Ortamında

Tamamıyla serbest bir görev alma yapısı üstüne kurulan oyun bu özellik sayesinde FFX gibi çizgisel bir yöne sapmıyor. Böylece istediğiniz görevi alıp, istediğinizi es geçme gibi olanaklar ortaya çıkıyor.

Savaş sistemi de bir önceki oyundan biraz farklı. Artık savaşlar daha hareketli. Düşmanlarınız size saldırıp eski yerlerine geçmiyor ve çoğu zaman onlarla konuşabiliyorsunuz. Ataklarınıza doğru zamanda R1 tuşuyla müdahele ederek ekstra bir atak yapıp, zincirleme bir saldırı gerçekleştirebiliyorsunuz. Kostüm değiştirme işlemini farklı kostüm geçişleri yaratarak kullanıp, daha da güçlendirmek de elinizde.

FFX'un ciddiyetinin bir ölçüde azaldığı, biraz daha "anime" havasına bürünen FFX-2, bir önceki oyunun şanını şöhretini rahatça elinden alabilecek gibi görünüyor. Hatta Japonya'da göründü bile...





▲ Oyunun başında karşılaşacağınız bu zibidileri yenmek oldukça kolay.



▲ Yuna melankolinin esiriyken.



▲ Kostüm değişimleri böyle sarsıcı görüntüler sunuyor.



Yapım:	Square Enix
Dağıtım:	Square Enix
Çıkış tarihi:	Kasım 2003
Sistem:	PS2

Oyunlar eğlence olmaktan çıkabilir mi?

Bir el daha...

Oyunlara karşı olan tutkunuz bağımlılığadönüşerek tüm hayatınızı kaosa sürükleyecek bir sorun olabilir mi? Serhat Bekdemir kendi oyun tutkusunun sınırlarını araştırırken Level okuyucularının deneyimlerinden de faydalandı. Siz siz olun ayarı sakın kaçırmayın.

Saat 4'e geliyor, yarın erken kalkmam lazım. "Tamam olsun, bir el daha dayanabilirim". "Ben" dayanırım ama vücudum alarm veriyor artık. UYUMALIYIM. Tamam şu bölümü kaydedeyim yatacağım... valla söz. Ahh saat 6 oldu. Biraz daha oynayayım, nasılsa sabah oldu, kahvaltı eder çıkarım. Kahvaltı kaçmasa bari...

Nedir bu eziyetin sebebi?

Eziyet mi? Bana hiç öyle gelmedi nedense, saatlerdir asla göremeyeceğim başka dünyalara ait mekanlarda, yüzlerce fantezi yaratığı kesip durdum. Hiç bir zaman gidemeyeceğim galaksilerde, türlü maceralar yaşadım. En sonunda yarı kapalı gözlerle savaştığım gemim parçalandı ve sanal cesedim uzayın sessizliğinde asılı kalırken, ben acıyan gözlerle monitöre bakakaldım. Güneş doğmuştu ve gece yaşayan varlıkların yaptığı gibi karanlık bir yer bulup, tekrar güneş batana kadar huzur içinde olmayı diledim. Ama gün boyu halledilmesi gereken bir sürü işim vardı...

Eminim bir çoğunuza yabancı gelmemiştir bu yazılanlar. Hayatınızın bir döneminde mutlaka benzer şeyler yaşadınız. Okul çağındaysanız aileniz karşı çıktı, ilerlemiş yaşlardaysanız eşiniz, kız/erkek arkadaşınız sizi tahammül edilemez buldu belki de. Yine eminim ki, hiç kulak asmadınız, sizi anlamadıklarını düşündünüz ve yine bildiğinizi okudunuz. Kendi hayatının kontrolünü eline alamayanların olumsuz etkileneceği oyun bağımlılığı, dozunu ayarlayıp ne yaptığını bilenler için hala en vazgeçilmez tutkulardan biri.

Tutku ve bağımlılık

Bağımlılığın ne olduğunu tam olarak anlayabilmek için önce bu iki kavram arasında bir karşılaştırma yapmamız gerekiyor. Tutkular yaşam enerjimizi arttırarak bizi bir şeyler yapmaya zorlar. İçimizdeki yaratıcılığı körükleyen tutku, kendimizi daha hırslı ve canlı hissetmemizi sağlar. Bağımlılık ise



resmen hayatımızdan alıp götürür, tek bir konuya yönelmek, yaşamımız için önemli olabilecek diğer aktivitelerden uzaklaşmamıza neden olur ve motivasyonumuzu düşürür. Zorunlu olarak bazı şeylere bağlı kal-

maya ve içimizden gelmediği halde devam etmeye mecbur bırakır.

Oyunlarla ilgili bir bağımlılıktan bahsederken "bağımlılık" kelimesini çok dikkatli kullanmam gerektiğini farkettim. Geniş bir kitle için sıradan olan eğlence kavramını "bağımlılık" olarak tanımlamak, oyuncuları ve ailelerini içinden çıkılamaz bir durum gibi görmelerine, oyun sektörüne yatırım yapmayı düşünenleri ise yanlış yönlendirmeye yol açabilir. Buradaki çizgiyi kesin olarak belirlemem gerekiyor.

Bağımlılık bilim adamları tarafından daha kesin çizgilerle belirleniyor.

a) Herhangi bir şeyin aşırı kullanılması
b) Dış faktörlerin yanlış olduğunu savunmasına karşın herhangi bir davranışa karşı aşırı güven duyulması ve savunulması.
c) Herhangi bir maddeye karşı fizyolojik bağımlılık durumu.

Oyunlarda bağımlılık yapan elementler ise şöyle tanımlanıyor;

a) Bir oyunu bitirmeye
b) Diğerleriyle rekabet etmeye
c) Oyunlarda ustalaşmaya
d) Keşfetmeye
e) Yüksek skor yapmaya

Madde bağımlılığından çok uzak tutulması gereken bu konu özellikle davranış benzerliğinden dolayı "bağımlılık" tanımı altında anılabilir. Online oyunların diğer oyunlar göre daha fazla bağımlılık yaratıyor olmasının sebebi; gerçek hayatında utangaç, içine kapanık ve rahat sosyalleşemeyen gençlerin, oyun oynama stilleri ve oyun sırasındaki yazışmalarından dolayı bir anda kolayca saygı görmeleri gösterilebilir. Ayrıca yapay zeka ile oynanan bir oyunu bitirildiğinde oyuncu tekrar alıp oynamak istemeyebilir, ancak online oyunlarda ne kadar çok oynarsa o kadar çok ustalaşacaktır. Bu bağlamda sadece oyunları suçlamak yersiz, bilgisayar ve internet bağımlılığı da oyunlar ile birleşerek daha karmaşık bir durum yaratıyor. Bu gerçek hayatın sıkıntılarından kurtulma yolu olarak da oldukça etkileyici bir kaçış noktası. Level forumlarında bazı okuyucularımız tutku dolu mesajlar bırakmışlar, bazılarının işin farkında olması sevindirici, ama bazıları var ki...

Laguna_loire;

"Yaşın önemi yok, oyun evrenseldir. Oyun bulunduğumuz dünyadan daha gerçekçidir. Oyunda yalanlar olmaz. Oyun size yalan söylemez. Neyse odur. En sevdiğiniz insanlar gerçekten sevdiklerinizdir. Sizi arkadan bıçaklamaz. Savaşacaksanız savaşırsınız. Öldürecekseniz öldürürsünüz. Sevecekseniz seversiniz. Kahramanlar gerçek kahramanlardır. İyiler gerçek iyi, kötüler gerçek kötüdür. İnsanlar ise gerçek olmayan, asla dünyaya gelmemiş insanlardır. Yani asıl insan. Olması gereken insan."

Mask;

"Evet bende oyun bağımlısıyım! Bilgisayar başında olduğum zaman, bütün dünyanın rezilliğinden kurtulmuş oluyorum ve kendi kendimle hoş vakit geçirmek beni çok mutlu yapıyor! Çünkü bilgisayarım, beni hayal kırıklığına uğratmayacak olan tek ve gerçek dostum! Özel günleri hatırlama derdim yok! Kavga etmek gibi bir durum yok, ne istersem yapıyor. Daha ne?"

Chosen One;

"Bilgisayar bana sosyal hayatımdan alabileceğim zevkin kat kat fazlasını sunuyor. Ayrıca bu aletin başında durma sebebim bunun en zevkli kaçış yolu olması. Eğer bu bir kaçış yoluysa ben bunu 20 saat de oynarım, niye kontrollü olayım ki? 8 yaşından beri bilgisayar oynarım, ne gözümde bir problem var ne sırtımda ne de aklımda. Benim de kaç gün okula gitmediğim oldu Commandos 2 oynarken, çoğu kız arkadaşımdan da bilgisayar yüzünden ayrıldım. Genelde kız arkadaşım olur ama çok uzun sürmez ilişkilerim.Çünkü hiç bir kız bana Fallout 2 oynarken hissettiklerimi veremez! Pişman mıyım? Hiç de değil. Ayrıca bilgisayardan ölen insan haberleri tamamen medyanın abartması ve belki de hiç alakası olmadığı halde sebebi bilgisayara yüklemesi. Hadi diyelim ki bilgisayar öldürücü bir şey :) O ki öleceğim sebebi bilgisayardan olsun ne olacak? Şu Fallout 3 bir çıksın kaçıp gideceğim bu diyarlardan."

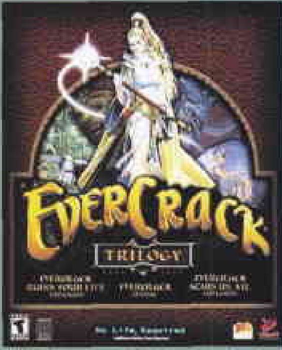
BİZİM HALİMİZ Oyun bağımlılığıyla ilgili bir dosya konusu için araştırma yaparken 10 yılı aşkın oyun bağımlılığımın nedenlerini araştırabilir, süregelen psikanalizimin doruk noktasında ilginç cevaplar bulabilirdim. Level forumda açtığım "Oyun bağımlısı mıyız?" başlığına gelen cevaplardan da genel bir sonuç çıkarmaya çalıştım. **www.level.com.tr/forum** Bırakılan mesajlardan anladığım kadarı ile oyunlarla ciddi bir sorunumuz yok. Yurtdışındakilerle karşılaştırdığımda, yaşadıklarına bilinçli yaklaşan, nerede durması gerektiğini bilen oyuncularımızın varlığını görmek oldukça sevindirici. Ailelere de bir uyarı, bu yazıyı okuyup çocuğunuzun tehlikede olduğunu düşünürseniz, yaptırım uygulamadan önce profesyonel yardım almaya ve anlamaya çalışın. Çocuğunuzun üç kuruşluk zevkini de yanlış anlamayla ziyan etmeyin.

Fizyolojik bir bağımlılık söz konusu mu?

Yurtdışında yapılan araştırma sonuçları, oyun oynama alışkanlığının "bağımlılık" tanımına uyup uymadığı sorusuna iki yönlü cevap veriyor. Kişi oyunlara bağımlı hale gelebilir, ya da oyunlar bağımlılık yaratabilir. Bağımlılık yaratan televizyon gibi pasif eğlenceden farklı olarak, oyun sırasında karar verme yeteneğinin kullanılması ve sistemden geri dönüşler alınması eğlence ile etkileşimi mümkün kılıyor. Kişi pasif eğlence yerine etkileşimli olanını tercih ediyor. Araştırmacılar bunun o kadar da olumsuz olmadığı görüşündeler. Yine sonuca ulaşmak için beyin taraması yöntemi ile yapılan incelemelerde, oyun oynarken Dopamine salgısındaki artışın, bilinen diğer bağımlılıklarla kıyaslanarak etkili olduğunu ve oyunların bağımlılık yaratabileceği görüşünü kuvvetlendiriyor.

Teksas Üniversitesi'nde görevli olan Dr. Vagdevi Meunier bir açıklamasında, bilimsel olarak bu konunun henüz tam kesinlik kazanmadığını ve Dopamine sal-

BİTMEYEN BAĞIMLILIK Ülkemizde henüz hiç bir klinik vakaya rastlanmamış olsa da, yurtdışında oyun bağımlılığı yüzünden acı çeken insanların sayısı oldukça fazla. Özellikle online RPG oyunların büyüsüne kapılıp gerçek hayattaki sorumluluklarını unutan insanların kötü hikayeleri flaş haberler olarak karşımıza çıkıyor. Bağımlılık yaratan oyunların başında Everquest yer alıyor. Daha sonra Counter-Strike ve Warcraft ile devam ediyor. Everquest bağımlılığına verilen ad ise bir uyuşturucudan geliyor:"EverCrack. "Asla bitmeyen oyun" olarak tanımlanan Everquest, oyuncunun fantezi bir dünyada olmak istediği kişi olmasını sağlıyor. 400.000'in üzerinde oyuncusu olan oyunun karşıtları da bir o kadar fazla. Eşleri ve çocukları ile problem yaşayanların kurduğu İnternet siteleri oyuna karşıt kampanyalar yürütüyorlar. Oyun içinde kullanılan ürünlerin açık arttırma sitelerinde satılmaya başlamasından sonra gelişen olumsuzluklardan dolayı Sony Entertainment'in kararı eBay ve Yahoo'da açık arttırma ile bu ürünlerin satışı yasaklandı.
http://www.nickyee.com/
http://www.mavav.org/



gılamasının farklı nedenlerinin olabileceğini savunuyor. "Dopamine belirli hareketlerin sürekli tekrarlanması sonucu salgılanıyor, bu birçok bağımlılığın ortak sebebi olarak görülebilir ama; kafasını duvarlara vuran bir otistik çocuğun tekrarlanan hareketlerden dolayı salgıladığı Dopamine, onun kafasını duvara vurma bağımlısı olduğunu göstermez" gibi tuhaf ama etkileyici bir biçimde açıklama yaparak olaya farklı bir yorum getiriyor.

Oyun bağımlılığındaki gerçek zarar ne olabilir?

Her zaman söylenildiği gibi her şeyin fazlası zararlıdır. Oyunlara tutku ile bağlı olan gençlerin yada yetişkinlerin sorumluluklarının bilincinde hareket ettikleri sürece olayı bir hobi gibi görmelerinde sakınca yok. "Ne kadar süre oyun oynamalı?" gibi bir soruya verilecek kesin bir cevap yok çünkü kişi kendisine boş vakit yarattığı süreleri oyun oynayarak değerlendirmekte. Ancak çok sık rastlanan, online oyunlar için gerçek paralar ödeyerek sanal malzemelerin alışverişi yada para karşılığı oyun oynanması gibi durumlarda hesaplanamayan zararlar ortaya çıkıyor. Özellikle eBay ve Yahoo açık arttırma sitelerinde oyun içi malzemelerin satışından dolayı duyulan rahatsızlık firmaların bu ürünlere verdiği hizmeti durdurmasıyla son bulmuş. İşin psikolojik yanına baktığımız zaman ise; oyun, gerçek hayattan bir kaçış olarak görüldüğünde sorunlar başlamaktadır. Gençlerin sorumluluklarını yerine getirmektense tüm vakitlerini bilgisayar başında oyun oynayarak geçirmeleri geri gelmeyecek vakit kayıplarına yol açabilir. Yine forumlarda bazı arkadaşlarımız sorumluluklarının bilincinde davranarak olayı kendi iradeleri ile kontrol altına almışlar:

Pixelponny

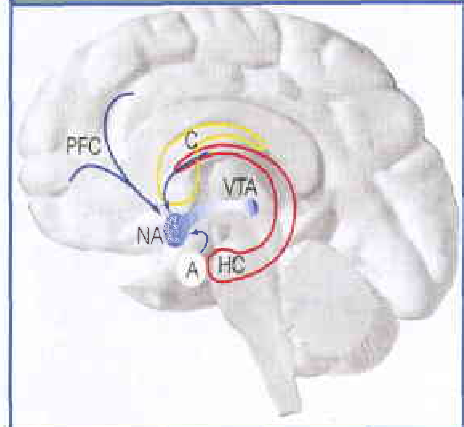
"Bugünlerde sadece 3 saat oyun oynuyorum ve haftada 4 saat İnternet kullanıyorum. İşim bilgisayar gerektirdiğinden dolayı, internet yada bilgisayar başında geçirdiğim zamanları bir bakıma meşrulaştırmış durumdayım. Ailem bana bu konuda baskı yapmıyor ancak 16 yaşıma dek sürekli yasaklamalara maruz kaldım. Bilgisayar ufkumuzu açıyor ve yer yer günümüze yayılıyor, bilgisayar başında geçmeyen bir akşam, benim için "problemli" olarak görünüyor. Özellikle oyunları çok sevmekle beraber 3 saatimi tamamen oyun oynayarak geçiriyorum. Bilgisayar yüzünden aksattığım bir çok şey oldu ve zaman zaman pişman oldum."

KoβE

"Oyun oynamak bir kültürdür,yaşam tarzıdır. Bazı insanlar kendilerini ne kadar uğraşsalar da anlayamazlar bu olayı. Herkesin ailesi 6-7 yaşlarındaki bizlere oyun oynayıp eğlenelim diye aldı bu zamanın ilginç makinelerini.O zaman hiç kimse bilmiyordu ki 17-18 yaşlarına gelindiğinde bırakacağımız beklenen bu aletin aslında geleceğin sahibi olduğu ve 20 yaşından sonra bile bırakılamayacağıydı. Aynı hızda devam edeceği, konsollarla birlikte büyüyeceği ve devasa bir ticari alan haline geleceği... Ama şimdi biz büyüdük ve ilginçtir ki hepimizin içinde aynı duygu var değil mi ? "Herhalde 30 yaşına geldiğimde inanıyorum ki düzenli bir işim varken bile bir PS6'ım ve Pentium 7.0'ım olacak. Ve sanırım bu böyle devam edecek. Biz bizden sonraki nesillere "kapa şunu da ders çalış" yerine boş zamanlarında birlikte oynamamız için değişik türden oyunlar hediye edeceğiz. Sonuçta bu oyun denen olay hayatın içine yerleşti ve bununla yakından uzaktan tanışmamış kişi kalmadı. Birçok kişinin dediği gibi, oyun hayatımızın içinde olacak.Vazgeçemeyeceğiz! Ama sınırda tutmak iyidir. Nasıl TV seyrediyorsak yada spor yapıyorsak günde 4-5 saat oyun iyidir gibi gözüküyor."

BEYNİMİZDE NELER OLUYOR? Bilgisayarların, oyunların ve sanal dünyanın bireyleri gerçek yaşamdan kopardığına dair kanı psikoloji ile ilgilenenlerin üzerinde klinik araştırmalar yaptığı bir konu halini aldı. İnsan psikolojisinin derinliklerine son 100 yıldır indiğimiz düşünülürse, popülerliği salgın gibi yayılan oyunların 20 yıllık geçmişi olması kesin sonuçlara ulaşmayı engelliyor. Bu konu ile ilgili çok net tanımlamalar henüz olmasa da, farklı araştırmalar oyun bağımlılığını açıklamaya çalışıyor. Bir çok klinikte yapılan araştırmalar ilginç sonuçlar ortaya çıkarmış. Ekran başında oyun oynarken beyin etkin şekilde Dopamine salgılamaya başlıyor. Kendimizi iyi hissetmemize yol açan Dopamine salgısı ve etkileri bilgisayar oyunları bağımlılığının fiziksel nedeni olarak görülüyor. Ayrıca bazı araştırmalar bilgisayar ve oyun bağımlılığını "uyarıcı bağımlılık" olarak adlandırıyorlar. Özellikle Counter-Strike gibi online oynanan oyunların doğasından gelen, şiddet içeren durumlarda çok hızlı hareket etme zorunluluğu ve peşinden çok kısa periyotlar halinde dinlenme süreci beynimizin farklı reaksiyon göstermesine neden oluyor. Sürekli yükselen ve düşen tansiyona sebep olan bu durum Dopamine salgısı ile birlikte kimi uyuşturucuların beyindeki etkilerini taklit ediyor. Kesinlikle kimyasal uyuşturucuların tehlikeleri ile kıyaslanamaz olsa da, bağımlılık yaratan bu fiziksel durum, oyunlara olan aşırı düşkünlüğümüzün bir sebebi olabilir mi?

http://www.hammersmithresearch.com/specialty/article.asp?Specialty=Brain&art_id=101



Staradam

"Bende oldukça oyun oynardım.Ama pek sevmiyorum açıkçası şu anda. 7-8 yaşımdan beri oyun oynarım ama bu hiç bir zaman hastalık derecesinde değildi. 13 yaşımda PC alınca kendimi fena halde kaptırdım. Çok iyi olan arkadaş ilişkilerim ve sosyal hayatım kayboldu. Hatta CM oynayacağım diye okula bile gitmediğim, kaçtığım oldu. 6 aydır hemen hemen hiç oynamıyorum oyun. Geriye kalan tek şey bozuk bir göz, sorunlu bir sırt, kopan ama sonra düzelttiğim arkadaşlık ilişkileri ve sosyal hayatım. Bu sorun tabii yaşı yüksek olan insanlar için fazla etki etmiyor. Onlar daha bilinçli ve kontrollü oluyorlar. Ama ben de olduğu gibi 10-16 yaş arası kişileri çok olumsuz yönde etkileyebiliyor. İşin tadını kaçırıp ölen insanları da duyduk kaç kez. Yani ipin ucu kaçınca insanı kötü yaptığı kesin."

Dozunu iyi ayarlayın

Her ne kadar bir sorunumuz yokmuş gibi gözükse de, yurtdışında ciddi sorunlar yaşayan oyuncuların var olduğu ve oyun bağımlılığının kontrolden çıktığı anda size çok şey kaybettireceği kesin. Oyunların eğlendirmek gibi masum bir misyonu olduğunu bir an bile aklınızdan çıkarmamanız gerekiyor. Bugün ve gelecekte bilgisayarların hep var olacağını düşünürseniz, oyunların gerçek hayatın zorluklarından kaçacak bir yer olmadığını, sadece gerçek hayatın stresini atacağınız bir yer olduğunu kabul etmek zorundasınız. Aklınızı başınıza alın, sigara paketlerinde olduğu gibi "Oyunlar sağlığa zararlıdır" ibaresini kutularda görmeyi hiçbirimiz istemiyoruz.

Siz bana bakmayın, ben kendi bağımlılığından kurtulmak istemeyen ve oyun oynama saatlerini sınırlandırmamak için yıllardır bu sektörde çalışan biriyim. Benim kaybettiklerim yok mu peki? Elbette var, onları da Level forumlarında ki "Oyun bağımlısı mıyız?" başlığı altında tartışırız.

ANKET

Oyunlara bağımlı mısınız? Aşağıdaki sorulara cevabınız "Evet" ise, kendinize +1 puan ekleyin ve değerlendirme kutusuna bakın.

- ☐ Kendini planladığından daha fazla oyun oynarken buluyor musun?
- ☐ Uzun ve aralıksız oyun oynar mısın? Mesela beş saatten fazla..
- ☐ Hergün oynuyor musun?
- ☐ Hafta sonları ve tatillerde dahil?
- ☐ Halletmeniz gereken işler varken, "bir el daha" diyerek vazgeçiyor musun?
- ☐ Genelde fast food tarzı yiyeceklerle mi besleniyorsun?
- ☐ Oyun oynayamadığın zaman kendini sıkıntılı yada rahatsız edici buluyor musunuz?
- ☐ Okuldayken spor yapardın ama artık pek vakıt bulamıyor musun?
- ☐ Hiç oyun oynamayı bırakmayı denedin mi?
- ☐ Peki başaramayıp tekrar başladın mı?
- ☐ Ailenizden veya eşinizden bırakmanız için ihtar aldın mı?
- ☐ Peki bunları görmezden geldin mi?
- ☐ Ailene ya da çevrene ne kadar süre oyun oynadığınla ilgili yalan söyledin mi?
- ☐ Rüyanda oyun gördüğün oldu mu?
- ☐ Oyun oynamak işinizde veya okulunuzda sorun yaşamanıza neden oldu mu?
- ☐ Oyun oynarken sinirlenir misin?
- ☐ Yenilirseniz saatlerce ya da günlerce hırs yapar mısınız?
- ☐ Konuşurken sık sık "Lamer" diyor musun?
- ☐ Arkadaşlarınızı gerçek isimleri yerine nickleriyle çağırır mısınız?

Değerlendirme:

0-4 **Endişe edecek birşey yok.** Herkes gibi oyunlar sizin yaşam stilinizin ve sağlıklı yaşantınızın bir parçası. Online durumunuzdan endişe etmeden gerçek hayata karışabiliyorsunuz.

5-8 **Oyun bağımlılığının ilk sinyallerini veriyorsunuz.** Oyunları seviyorsunuz ve hiç istemesenizde bazen ilişkilerinizde ve işinizde, okulunuzda sorun yaşıyorsunuz..

9-13 **Dikkat! Bağımlılığın sınırındasın.** Oyunlara kolayca hayır diyemiyorsun ve gerçekle sanal arasında gidip geliyorsunuz. Oyun editörlüğünden başka bir şey yapmamalısın.

14-19 **Sen bir bağımlısın.** Oyunsuz yaşayamıyorsun ve sanal kişiliğin gerçeğinden daha ilgi çekici. Hayattan bir beklentin yok. Yardım almalısın!

inceleme

Bilen Adam

Biz, lineer illegal pesimistler...

Level Online forumlarının açılmasından beri en düzeyli ve yerinde tartışmalardan birisi "Fikirler ve Öneriler" başlığı altındaki "Level ve Türkçe" konusunda devam ediyor. Level'da kullanılan Türkçe'nin mümkün olduğunca yabancı kelimelerden (terimlerden değil) arındırılmış olması gerektiğini savunanlar bu forumda çok güzel saptamalarda bulunmuş. Henüz bakmadıysanız, gidin okuyun, sizin de söyleyecekleriniz varsa dökün içinizi.

İşin kelime boyutunda tamamen haklı oldukları için, o konuya hiç girmiyorum. Uzun süredir Level'da kullanılan yabancı terimleri azaltmaya, oyunlarla ilgili terimleri de (mümkün olduğunca) Türkçe'ye kazandırmaya çalışıyoruz. Mesela, aylardır "Real Time Strateji" yerine "gerçek zamanlı strateji", "Turn-Based" yerine "sıra-tabanlı" kullanmaya özen gösteriyoruz. Lâkin, Türkçe'nin yapısından dolayı bazı oyun terimleri kabul edilebilir ölçülerde çevrilemiyor. Mesela First Person Shooter'a "Kişinin Kendi Gözünden Gördüğünüz Aksiyon Oyunu" dersek, yazıların hali ne olur? Veya Third Person Action oyunlarına "Üçüncü Kişi Kamera Açısından Oynanan Aksiyon" mu diyeceğiz? İnanın bu terimlere mantıklı uzunlukta Türkçe karşılıklar arıyoruz ve bazen, buluyoruz da. Mesela, bahsi geçen forumdaki "Power-Up" kelimesine Türkçe karşılık olarak "Güçlendirici"yi bulduk ve bundan sonra onu kullanacağız.

Ama, oyun incelerken sırf Türkçe kullanmanın bir zorluğu da, Türkçe'sini kullandığımız terimin mutlaka İngilizce'sini de parantez içinde belirtmek zorunda olmak. Herkes İngilizce bilmek zorunda değil. Mesela "Menüden hız arttıran güçlendiriciyi alın" dediğimizde yanında parantez içinde (Speed Power-Up) yazmak zorunda kalacağız. Bu da cümlenin akışını bozan, yapmayı sevmediğimiz ama yapmak zorunda olduğumuz bir şey. Sonuçta bizi 13-14 yaşındaki okuyucularımız örnek alıyor ve bir kelimenin Türkçe'sine burun kıvırmamaları için bu sorumluluğu üstlenmek zorundayız.

Ve açıkçası ben bu forumda Tuğbek'in söylediklerine de katılmıyorum. "Dil benim, ben de halkım. Dil benimle birlikte şekillenir" demek, kolay olana sığınmaktır. Dili akışa bırakırsak "sokak ağzından çekinmeyin"e sığınırsak, giderek bir kimliği olmayan, duygularını yitirmiş, kalıcı değerler taşımaktan aciz bir dile çeviririz Türkçe'yi. Ve bu yoz, kıt, kısaltmalar Türkçe'si ile büyüyen nesiller de dille birlikte yozlaşacaktır, emin olabilirsiniz. Yarın size adres soran birisinin "Yardımınız için sağolun" demesini mi, yoksa "Kuuul! Çok tenks babi!" demesini mi tercih edersiniz?

Kararınızı iyi verin, hangi kelimeleri kullandığınıza dikkat edin. Tabii biz de...

ALTIN KLASİKLER



Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

Age of Mythology | Gerçek Zamanlı Strateji | %94 (PC)



Battlefield 1942 | First Person Shooter | %92(PC)



Burnout 2 | Yarış | %91 (PS2)



Grand Theft Auto 3 | Aksiyon | %95 (PC-PS2)



Gran Turismo 3 A-Spec | Yarış | %98 (PS2)



IL2 Sturmovik | Simulasyon | %92 (PC)



Pro Evolution Soccer | Spor | %96 (PS2)



The Elder Scrolls: Morrowind | Role Playing | % 94 (PC)



FIRST PERSON SHOOTER

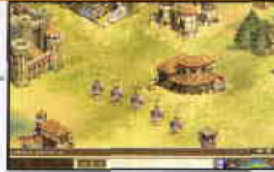


Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Academy daha fazla esneklik sunsa da, Jedi Outcast "ilk" olduğundan buradaki yerini koruyor.



STRATEJİ

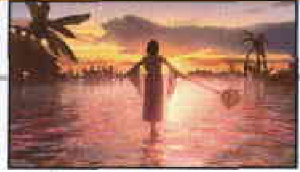


Rise of Nations (PC %92)

RoN emin adımlarla Altın Klasik olma yolunda uygun adım ilerliyor. Uygarlığın yok olma yolunda ilerlediği gibi...



ROLE PLAYING



Final Fantasy X (PS2 %92)

Bu ay hazırladığımız Final Fantasy dosya konusunda yeni oyunları öğrendiniz... FF-X gerçek bir klasik.



LEVEL ÖDÜLLERİ

 **LEVEL CLASSIC**

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik aldıysa onu kaçırmamanız gerektiğini bilmelisiniz.

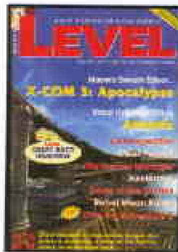
 **LEVEL HIT**

Level Hit ödülünü bir oyunun yanında gördüğünüzde bu o oyunun türünün iyi örneklerinden birisi olduğu anlamına gelir.

 **LEVEL SHIT**

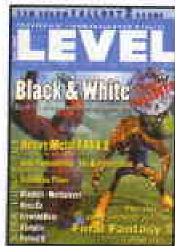
Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyunlar Level Shit payesi alacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamamalısınız.

zamanda yolculuk



6 yıl önce LEVEL

X-Com... Birçok oyuncunun hayatında önemli bir yer taşıyan bir oyun. Üçüncüsü hakkında derin tartışmalar yaşanmış olsa da, yine de tüm zamanların en iyi 50 oyunu arasında her zaman yerini koruyacaktır. Gerçek zamanlı strateji ile sıra tabanlı stratejiyi birleştiren X-Com 3. Bu yazıyı yazan naçizane benim bilgisayar oyunlarını tüketiciliğinden gurmeliğine geçmeme neden olan X-Com 3 işte bu sayıda incelenmişti... Birçoğumuzun aşığı oldu Twinsen's Odyssey: Little Big Adventure 2'nin tam çözünü de unutmamak lazım. Ben hiç oynayamamıştım :(



3 yıl önce LEVEL

4x4 Evo adlı yarış oyununu tanımlamak için tarihimizin en şapşal başlıklarından birini atmışız: (0!+0!+0!+0!)2 = 4x4...... Böyle bir başlık olabilir mi ya?!
Bir önceki ay askerden izin alıp sırf Diablo 2 oynamaya gelen Sinan'ın da içinde bulunduğu 1950'ler Chicago'sunda çektirdiği resim efsane olmuştu. Sizi bilemem ama benim en sevdiğim Ayın Meraklı Okuyucusu fotoğrafı oldu bu... Tabii Heavy Metal F.A.K.K. 2 gibi bir oyuna sırf göğüs bölgesinde rakiplerinden daha fazla poligon taşıyor diye Level Classic ödülü verilmesi de efsane olmuştu.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- The Sims Superstar	aynı
2- MS Flight Sim 2004	yeni
3- The Sims	aynı
4- Championship Manager 4	aynı
5- The Sims Unleashed	▲(6)
6- Grand Theft Auto Vice City	▲(6)
7- Warcraft 3 Frozen Throne	▼(2)
8- The Sims On Holiday	▲(10)
9- Tomb Raider: Angel of Darkness	▼(5)
10- NWN: Shadows of Unrentide	▼(8)



PLAYSTATION 2

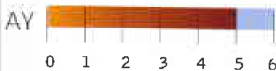
1- Eye Toy: Play	aynı
2- Tomb Raider: Angel of Darkness	aynı
3- Formula One 2003	aynı
4- SOCOM: US Navy Seals	aynı
5- Enter The Matrix	aynı
6- Grand Theft Auto: Vice City	▲(7)
7- The Hulk	▼(6)
8- Aliens vs Predator Extinction	yeni
9- Futurama	yeni
10- Tiger Wood PGA Tour 2003	yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

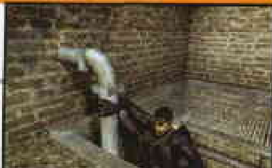
SPOR



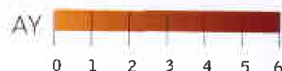
Championship Manager 4 (PC %91)
Çok az kaldı! Uzun tartışmalara sebep olan CM4 gelecek ay Altın Klasik olacak mı? Göreceğiz...



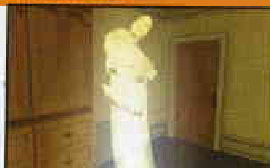
AKSİYON



Splinter Cell (PC %93)
Şüpheniz mi vardı, en iyi sessizlik-aksiyon oyununun Altın Klasik olmayı hak edeceğinden? Bizim yoktu...



ADVENTURE



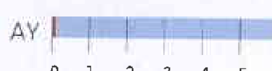
Ghost Master (PC %91)
İlginç bir oyun Ghost Master. The Sims'in adventure ile birleşimi olan oyun, herkesin harcı değil.



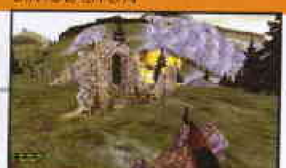
YARIŞ



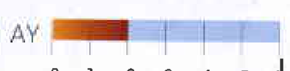
Hakeden Yok
CMR3 ve Midnight Club 2 çok iyi oyunlar, ama klasik olmayı 1 ve 2 puanla kaçırınca, bu hane bu ay boş kalıyor.



SİMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)
Vietcong'a ve Battlefield'a rağmen, askerlik simulasyonu konusunda Operation Flashpoint hala bir numara.



Heyecanlı bekleyişin sonu...

LIONHEART



Yoksa CRPG aleminin yeni gözdesiyle mi karşı karşıyayız?

Bilgi için: http://lionheart.blackisle.com/ **Yapım:** Black Isle **Dağıtım:** Reflexive Entertainment **Tür:** CRPG **Multiplayer:** 4 kişi **İngilizce gereksinimi:** Çok
Minimum Sistem: 600 MHz CPU,128MB Bellek, 16MB GPU **Önerilen Sistem:** 1Ghz CPU, 256MB Bellek, 16MB GPU

Ali A. AKSÖZ
aliaksoz@level.com.tr

Black Isle, yeni nesil CRPG tutkunlarının SSI'ı olmuştu. Bazılarınız hatırlar, Krynn ve Pools serisi, Savage Frontier ikilemesi ve Eye of the Beholder 1-2-3 gibi oyunlarla tanınan ve oldukça ünlenen SSI; o dönemlerde eli zar tutan, fantazya meraklısı Amiga ve PC kullanıcılarının kült oyun firması konumundaydı.

Black Isle için de bu söylenebilir. Baldur's Gate serisi, Fallout ve Planescape: Torment her açıdan mühim, her açıdan bombaydı. Her biri kendi alt türünde yapılmış en iyilerdendı. Black Isle'ın bu etkileyici CV'sine bakıp da beklenti içine girmemek ne mümkün? Bekledik bekledik, ve işte Lionheart: Legacy of the Crusader'ın paketinden neredeyse hack'n'slash (ki bu eksi puan demek) bir oyun çıktı.

Lionheart'ın evreni bizimkine oldukça yakın, lakin yine de paralel bir evren. Gördüğünüz her şey dünyamızı andırıyor, ancak burası dünyamız değil. Hiçbir olay tam olarak bizim gerçekliğimizde vuku bulan olaylarla tamamen aynı değil.

Tarih kitapları yeniden yazılsın!

Yıl 1192'dir ve İngiltere Kralı Richard, doğuya doğru ordularla yürümektedir. Haçlı Seferleri sırasında Aslan Yürekli Richard'ın şeytani danışmanı, tüm Müslümanların katledilmesini tavsiye eder. Aynı zamanda, toplanacak efsunlu ve kutsal eşyalar da bir sihirle Richard'ın ordusunu kutsamakta kullanılacaktır. Gel gör ki böyle olmaz, gerçeklik dokusu yırtılır ve bu açılan gedikten ham büyü ve ruhani birtakım varlıklar dünyamıza girer. Bu olan Disjunction'dır, yani Ayrılış.

Dünyamıza gelen bu varlıklar, canlılara nüfuz ederek onları sonsuza kadar değiştirirler. Bazıları bu dünyevi olmayan buluşmada grotesk değişimlere uğrarken, kimisi de doğaüstü güçlere hükmedecek hale gelir. Bu esnada Richard ve Saladin aralarındaki anlaşmazlığın üstesinden gelip, güçlerini birleştirerek bu yeni tehdide karşı omuz omuza durmaya karar verirler.Bu, bizim dünyamızda hala elde edemediğimiz bağlılıkta bir yoldaşlık, bir kardeşlik doğuracaktır. Doğu ile Batı'nın kardeşliği...

Ve işte ayrılıştan birkaç yüzyıl sonra; yıkılan şehirler tekrar inşa edilmiş veya çöktükleri yerde terk edilmiş; İspanya, büyü kullanımını destekleyen İngiltere'ye savaş açmanın eşiğinde; insanlar birbirinden uzaklaşan dört sınıfa evrimleşmiş ve korku ile güvensizliğin pençesinde, ikinci bir "ayrılış"ın vuku bulmasına karşı önlemler tasarlayan Tapınak Şövalyeleri; doğunun kutsal emanetlerini kötülüğün güçlerinden koruyan Order of Saladin; saklı bir hayat sürerek, büyünün canlılar için olduğuna inanan Wielders ve büyü kullanımını yok etmeye ant içmiş Engizisyon gibi güç odaklarına bağlı yaşarken biz sahneye çıkıyoruz. Damarlarımızda bir vakitler iblislere karşı savaş vermiş kral Richard'ın kanı ve ona yol gösteren varlıklardan biri dolaşıyor.



Bazı şeylerde ısrar etmemek lazım...



Gördüm, duydum, konuşuyorum...

Lionheart'ın grafikleri tablo gibi. Belli ki özen gösterilmiş, ancak kontrast pek olmadığı için bazı şeyler birbirine karışıyor, ağaçlar, dallar, yol, taş, toprak gibi. Bu da görsellerden tam göz zevki almanıza engel oluyor. Büyülerin animasyonları fena değil, NWN'daki gibi ekranı şenlendirmiyor ama kafi. Grafiklerin en kötü yanı da karakterinizin animasyonları. Bir beter nokta daha: Oyunun çözünürlüğü 800x600'de kilitli durumda. Gerçekten de bu, 2003 yılında piyasalara vurmuş bir oyun için inanılmaz bir kısıtlama. BG2'nin bile oynanabilir 1024x768 ve 1280x1024 çözünürlükleri olduğunu göz önüne alacak olursak bu kısıtlamanın ciddi bir sorun olduğu daha iyi anlaşılır. Maalesef bu durumda karakteri hareket ettirirken zorlanıyoruz.

Sesler güzel, müzikler de öyle. Ama sayıca az ve üstünkörü konmuşlar. Düşmanlar iki tip ses çıkarıyor. Sizi gördüklerinde ve ölürlerken. Ayrıca bizim karakterimiz oyun boyunca hiç konuşmuyor. Bulunduğunuz mekana göre oyunun ambiyansını derinleştirecek ortam sesleri oldukça az. Müzikler genel olarak güzel ve tarza uygun ama onlar da sık sık tekrar ediyorlar.

Lionheart, Fallout 1-2'de olan ve kendisine hayran kitlesi elde eden SPECIAL sistemini kullanıyor. SPECIAL sistemiyle, 30 perk, sıfırdan 300'e kadar değer verebileceğiniz 40 yetenek ve 15 özellik oyun tecrübemizi zenginleştirmek için hazır. Ayrıca oyun içinde karakteriniz 60. seviyeye kadar (!) çıkabiliyor.

Kaderini belirleyeceğimiz karakteri dört ırktan seçebiliyoruz. Bunlar; ayrılışın etkilemediği safkan insan ırkı, büyüye yatkınlığı ile sylvant, hayvansı totemi ve savunmadaki gücüyle feralkin, içinde iblislerden bir parça taşıyan demokin. Karakterimizi yaratırken dikkat etmemiz gereken şeyler var. Bunlardan biri bedenimizi paylaştığımız ruhsal varlık. Bu varlık sylvant, feral ve demonic olarak üç tip. Sylvan daha sakin, feral korumaya yönelik, demonic ise fırsatçı ve yıkıma eğilimli. Her ırkın beraberinde getirdiği bir dolu yetenek var, ancak bunlar çift taraflı işliyorlar. Yani bir taraftan sizi güçlendirirken, başka bir yönden zayıflatıyorlar. Oynamak istediğiniz karakter tipine bu aşamada karar verip ona yönelmeniz en mantıklısı. Kahramanınızın kişiliğini belirleyecek birçok değişken mevcut. Bu hususta hayli özgürsünüz. Lakin şunu da söylemeliyim ki, nasıl bir karakter yönelimi bellerseniz belleyin, oyun çoklukla vahşi yaşamın sürdüğü yerlerde, düşmanların arasında geçtiği için mücadele ve savaşa yatkın bir kahraman yaratmanız akıllıca olur.

Büyünün efsunlu yolunu seçenler için üç yol var. Bunlar; kutsal büyülerin vuku bulduğu Divine, zihin kudretiyle elementlere hükmedilen Thought ve ayrılış sırasında açığa çıkan enerjiyi emen dünyanın kullanılmasıyla ortaya çıkan Tribal. Her branş birkaç alt bölüme ayrılmış. Divine'da; ruhani büyülerin bulunduğu Divine Favor, göksel bir kudretin düşmanların tepesine çağırıldığı Smite, fiziki etkileri içeren Fortitude ve kutsal korunmalardan oluşan Protection. Thought branşı şu dört bölüme ayrılmış; hasmını iliklerine kadar donduracak soğuğun kudretinin çağırıldığı Ice, alevlerin düşmanınızı kaplayıp küle çevirdiği Fire, elektrik fırtınalarının enerjisinin karşınızdakine yönlendirildiği Electrical ve düşünce gücüyle fiziksel varlığınızı koruma altına aldığınız Protective. Tribal branşında ise ayrım şöyle yapılmış; ölüm ve ölülerle alakadar olan yasak Necromancy, pençe diş ve öfke dolu Nature's Fury, başkalarının zihninde hüküm sürmeyi sağlayan Domination ve hayvanlar aleminin savun-

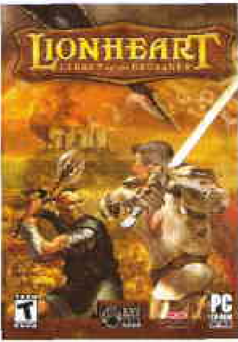


Seviye atladınız. Tebrikler, hepsini aynı yere harcamayın.





LEVEL HIT



Artılar

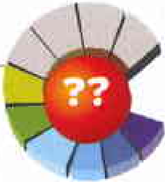
Farklı konu, güzel grafikler, beğenilen oyun motoru ve detaylı karakter gelişimi

Eksiler

Düşük oynanabilirlik, kısıllı sesler, hack-'n'slash tarzı

Level Notu

Level Notu nerede diye merak ediyorsanız, 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da.



malarını kullanıcına bahşeden Protective.

Oynatalım Uğur'cum...

Lionheart'ın oynanabilirliği biraz düşük. Oyun genellikle hızlı bir tempoda geçiyor ve düşmanlarla kapışırken -bilhassa wasp gibi hareketli olanlarla- hedefleme ciddi bir problem halini alıyor. Zaten sizi görür görmez üzerinize çullanan düşmanlara yapabileceğiniz tek şey, mouse imlecini üzerlerine denk getirip sol (Saldırı) veya sağ (Büyü) tuşlardan birine abanmak olduğundan, ekranın sık sık karışması ve kendinizi ekrandaki imleci kalabalık arasında düşmana denk getirmeye çalışırken bulmanız çok mümkün. Oyunu durdurmanız mümkün, ancak durdurulmuş vaziyette karakterinizi hareket ettiremiyor ve onu saldırtamıyorsunuz. Yine de bu dondurulmuş halde yanınızdaki iksirleri kullanabilirsiniz. Daha evvel söylediğim gibi, Lionheart oyunun ilerleyen safhalarında biraz hack'n'slash'e dönüşüyor. Yine de Elminster ve Drizzt gibi fantastik karakterler artık sizi sıkmaya başladıysa, Galileo, Da-Vinci ve Shakespeare ile muhabbet etmek hoşunuza gidecektir. Bunun dışında dikkatimi çeken iki ayrı özellik var. Birincisi oyunun motorunun her ekran değiştirdiğinizde grubunuzun seviyesine göre düşman ve eşya çıkarması. Yani düşük seviye bir grupsanız, Barcelona'yı terk edip vahşi doğaya ayak bastığınızda bulacağınız şeyler biraz para ve üç beş kıytırık kılıç olabilir. Lakin aynı mekana bir de yüksek seviyelere ulaştığınızda gelirseniz, karşınıza dikilen kabus gibi yaratıklar ve sizi bekleyen hayli kudretli eşyalar bulabilirsiniz. Bir diğer hoşluk da Sneak becerisinde gizli. Eğer gölgelere saklanıp, hasmınız sizi farketmeden sıvışmaya niyetliyseniz, düşmanın görüş alanında gizlenerek her ilerleyişinizde puan alıyorsunuz. İşin sonunu getirebilirseniz düşmanın toplam XP'sinin %75'ini bile kazanabiliyorsunuz. Sinan'ın demoyu oynarken söylediği gibi: "Gerçekten de gizlilik becerisini kullanabilen bir oyun!"

Bu iş burada biter...

Lionheart Black Isle'dan umutla beklediğimiz dönüş müjdesi değil. Sadece o eski ve muhteşem günleri hatırlamanızı sağlayacak bir gölge. Ama ne olursa olsun, farklı konusu ve zevkli quest'leriyle sizi oyalayacağı kesin. Black Isle'dakilerin ise anımsaması gereken birkaç şey var, bunları hatırlarlarsa ne ala, hayranlarını oyalayacak oyunlar yerine uykusuz bırakacak oyunlar yaratabilirler yine. Yoksa...

SSI bile tarih oldu değil mi?





Çok sıkıcı çoook...

MISTMARE

Dünyada geçen iyi bir Role Playing oyunu istiyorsanız, üç sayfa geriye dönün.

Bilgi için: mistmare.arxeltribe.com **Yapan:** Arxel Tribe **Dağıtan :** Strategy First **Multi:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Yüksek
Minimum sistem: 450 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. **Önerilen Sistem:** 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Burak Akmenek
burak@level.com.tr

Mistmare'in konusunu okuduğum zaman çok sevinmiştim. Çünkü oyun Roma İmparatorluğu'nun hala yıkılmadığı, farklı bir tarih akışını ele alıyor. Tam İstanbul'a da geleceğiz demiştim, lakin.... Okuyunuz.

Oyunun başlangıç tarihi 1996! Dünyada meydana gelen değişiklikler sonucu ülkelerin sınırları bir sis ile kaplanmıştır. Sis, şehirlerin birbiriyle olan bağlantısını da kopartmıştır. Sise girmeye cesaret edenler ya ölmekte ya da bir daha asla geri gelmemektedir. Yalnızca Harvesters adı verilen bir grup sis içinde rahatça dolaşabilmektedir. Dünya hâlâ Orta Çağ'dadır. Fakat büyü keşfedildiği için daha farklı bir yaşam şekli sürmektedir.

Oyuna Isador isimli acemi bir Roma askeri olarak başlıyorsunuz.







Beceriksizlik budur işte...

Oyuna girdiğinizde genel sisteme alışmak için tabii ki basit görevleri yapıyorsunuz. Bunları yapmaya çalışırken oyunun ilk bug'larıyla da tanışıyorsunuz. Oyunda görünmeyen engellere takılmadan yürümek çok zor! Oyunda bu ve bunun gibi birçok hata mevcut.

Şehirlerde kendinizi geliştirmek için yapabileceğiniz birçok şey var. Karakterinizin yetenekleri kullanarak arttığı için ister büyü çalışın, ister kuklalarla dövüşerek savaş yeteneklerinizi artırın, her şey sizin tercihinize kalmış. Hatta demircilerin yanında çalışarak para bile kazanabilirsiniz.

Oyunda karakterlerle konuşurken çok uzun diyalogları okumak zorunda kalıyorsunuz. Elbette bu diyaloglarda sizin bir etkiniz var. Ama sonra uzuuun uzun okumak sıkıcı bir hâl alıyor.

Dövüş

Oyundaki dövüşler çok sıkıcı ve grafik sorunundan sizi havaya sokamıyor. Siz yalnızca dövüş stilinizi seçip arada müdahalelerde bulunuyorsunuz. Dövüş tarzı bana Pirates'ı hatırlattı.

Oyunda öğrenebileceğiniz bir çok büyü stili mevcut. Mistmare'de save-load gibi bir sistem yok. Eğer şehirde ölürseniz bir taverna ya da tapınakta, şehir dışında ölürseniz öldüğünüz yerde diriliyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Bu yüzden diyaloglarda bir hata yapmışsanız ya da bir silahı yanlışlıkla satmışsanız geri dönme şansınız yok. Bu, rol yapmak için çok etkili bir sistem ve bence oyunun en ilginç özelliği.

Oyunun grafikleri ilk görüşte sizi çok etkiliyor. Fakat her şey grafikte değil oynanışta bittiği için bir yerden sonra hiçbir esprisi kalmıyor. Haritalar akıllıca düşünülmüş ve mantıklı bir şekilde tasarlanmış ama hiçbir mekân "canlı" havası vermiyor. Her şey çok yapay. Arxel Tribe Mistmare'de bazı güzel fikirleri bir araya toplasa da, oyun oynanabilirlilik açısından koca bir sıfır!



Artılar

Hangi birini saymasam...

Eksiler

Hangi birini saysam...

Level Notu



[illegible]



Denizin dibinde demirden evler!

AQUANOX 2: REVELATION

Uzun bir aradan sonra tekrar okyanusa döndüğümde, suyun ne denli ıslak ve boğucu olduğunu hatırladım.

Bilgi için: http://www.aquanox-revelation.com/ **Yapım:** Massive Development **Dağıtım:** Jowood **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Normal **Minimum Sistem:** 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 1.35 GB HD alanı **Önerilen Sistem:** 1,2 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Son yıllarda bilgisayarların grafik kapasitesi hayli arttı ve tabii kaçınılmaz olarak oyun yapımcıları da yeni oyunlarında bundan sonuna dek faydalanmayı deniyor. Artık üç boyutlu grafiklerin ve abartılı efektlerin kullanılmadığı bir oyuna rastlamak imkansız gibi bir





şey. Ama bu her zaman iyi sonuç veriyor mu, sanırım bunun cevabını biraz oyun oynayan herkes biliyor.

Üç boyutlu grafikleri tamamen göz ardı etmek de akıllıca değil tabii. Gösterişli grafikler her oyun türüne gitmese bile, özellikle simülasyonlar için yeni grafik hızlandırıcılarının sağladığı imkanlar yaşamsal bir öneme haiz. Mümkün olduğunca canlı ve detaylı bir dünya bu oyun türü için yeni bir hayat anlamına geliyor. Sonuçta kim her şeyin birbirine girdiği, piksellere boğulmuş grafiklerle simülasyon oynamak ister ki? Simülasyon oynarken etrafta olup biteni düzgün görememek vicdan azabından başka bir şey değildir doğrusu.

Tabii iş denizaltı simülasyonlarına gelince biraz değişiyor. U-Boat kullanılan bir oyunda grafik detayın pek anlamı yok, ne de olsa aracın bir penceresi bulunmuyor! Ama Aquanox tarzı kurgusal denizaltı oyunlarında iş daha farklı bir renge bürünüyor, burada sadece sonara değil gözlerinize de ihtiyacınız var.

Derinlik korkusu

Aquanox bizi hayli karanlık bir geleceğe götürmüştü. Felaketlerle yıkılmış yeryüzünden kaçan insanların derinlere şehirler inşa ettiği, yüzeye yaklaşmaya kalkmanın bile ölüm anlamına geldiği zorlu bir yaşam hüküm sürüyordu okyanuslarda. İnsanlar bu yeni yaşam tarzına ayak uydurmaya çalışırken bir yandan da eski alışkanlıklarından kopamıyorlardı. Haliyle korsanından tacirine herkes suyun dibinde zenginlik peşinde koşuyordu, bu da ortamı yeterince tehlikeli kılmaya yetiyordu.

İşte Aquanox 2 aynı dünyanın çok daha beter, çok daha kanunsuz bir geleceğinde geçiyor. Canlandırdığımız karakter ise bu dünyanın tehlikelerinden habersiz, hani neredeyse "çocuk" denecek denli saftorik bir arkadaş. Öyle olmasa ailesinin yiten servetinden geriye kalan tek kargo gemisini alıp "dünyayı" dolaşmaya çıkması başka nasıl açıklanabilir ki? Tabii böyle bir karakteri canlandırıyor olmak, bir oyunda bile olsa beni bunalttı. Cevabı göz önünde olan her şeye bile avanakça bakan, boyuna ağzı açık dolaşan bir çaylağı oyunun ana kahramanı yapmak kimin fikriymiş bilemiyorum.

Bu arkadaş o kadar çaylak ki, okyanusun en olmadık, en berbat köşesinde aldığı "yardım çağrısına" kek gibi atlıyor. Hadi denizaltına binip yardıma koştun, kargo gemisinin güvenlik sistemini niye devreye sokmaz, niye hangar kapağını ardına dek açık bırakırsın be adam? Ama olay başka türlü gerçekleşse o zaman sizi tufaya getiren korsanlar kolayca geminize el koyma imkanı bulamaz değil mi? Anlamadığım bir diğer nokta da bu zaten. Ben korsan olsam bu kadar salak bir oğlanın tekrar ele geçirdiğim gemisine binmesine izin verir miyim? Kesinlikle hayır! Torpido denen bir şey var, köpekbalığı yemi denen bir şey var! Sizin anlayacağınız oyundaki ana karakter ve konuya yapılan bu zorlama giriş beni baştan hayli soğuttu. Aquanox'un yapımcıları çok







güzel grafik yapıyor olabilirler, ama senaryo yazmakta o kadar başarılı olmadıkları ortada.

Freelancer

Şu noktada itiraf etmem gereken bir detay var, o da ilk oyunu asla oynama fırsatı bulamadığımdır. Maalesef o oyunu yazan freelancer arkadaş, ki kendisi firavun bıyıklı ve armut göbekli bir tohtur adayıdır, aldığı CD'leri asla geri getirmez. O yüzden Aquanox 2'yi ilk oyunla kıyaslama fırsatım olamadı maalesef. Fakat o oyunun özellikle grafikleri açısından hayli etkileyici olduğunu biliyorum.

Aquanox 2 denizaltında geçen bir aksiyon oyunu ve her ne kadar simülasyon tadında oynanabiliyor olmasına rağmen, tam bir simülasyon olduğu söylenemez. Bu sağladığı üç boyutlu hareket özgürlüğü açısından daha çok Descent serileriyle kıyaslanabilecek bir yapım. Tabii burada Freespace serilerinden değil, maden tünellerinde geçen Descent serilerinden bahsediyorum.

Oyunun daha ilk görevinden iyi yürekli korsanlar tarafından sobelendiğiniz için kendinizi kendi geminizde tayfa modeline girmiş olarak buluyorsunuz ve hikaye de böylece devam ediyor. Kargo gemisi içinde ziyaret edebileceğiniz bir kaç mekan var, görev aralarında bu mekanları dolaşıp içeridekilerle konuşmanız gerekiyor. Bu konuşmalardan bir sonraki görev açığa çıkıyor, siz de hangara gidip gemiden ayrılıyorsunuz. Tabii hangarda denizaltı ve silah seçimi gibi detayları halledebileceğinizi tahmin edersiniz.

Bu kendi gemisinde tayfa durumuna düşmüş olmanın en önemli sonucu oyunun tekdüze bir hal alması. Yani ben Freelancer'a pek özgürlük sağlamadığı için söverken burada iyice amele konumuna düşmekten fena sıkıldım. Görevler birbirine çok benziyor ve doğrusu çok kısa bir sürede insanı sıkıntı basıyor. Bu zamanda böyle oyun yapmanın bir anlamı var mı?

Gör gözüm yolları...

Aquanox 2 oynanış tarzı olarak iki farklı seçenek sunuyor, bu oyunu FPS gibi klavye-mouse kombinasyonu ile oynayabilirsiniz. Öte yandan eğer simülasyon seçeneğini açarsanız, geminin gidişi hayli değişiyor. Şahsen ben FPS tadında oynamayı daha rahat buldum. Ancak öyle pek büyük bir oyun özgürlüğü mevcut değil. Kapışılan alanlar genellikle hayli dar ve çarpışmalar çoğunlukla birbirinin aynı geçiyor. Denizin çok derinlerinde olduğunuzdan ortama pek ışık gelmiyor, haliyle görüş mesafesi de pek fazla değil. Öte yandan oyunun çok anlamsız bir yanı da sizi belli yerlerden gitmeye zorlaması. Altınızda bir denizaltı var ve siz basit bir sualtı dağının zirvesinden aşamıyorsunuz! Niye, uçak mı bu ki belli bir servis tavanı olsun? Madem öyle neden başka yerlerde yükselip radyasyondan gebermeniz mümkün oluyor? Hiç sevmem böyle zorlama işleri!

Oyunun grafik güzelliğine gelince, bilmem yapımcılar farkında mı ama ilk Aquanox'tan bu yana çok zaman geçti. O zaman etkileyici olan grafik motorları bugün artık sıradan kalıyor. Ayrıca zaten oyun okyanusun dibinde geçtiğinden, ister istemez karanlık bir dünya burası, yani grafikler aşmış olsa kaç yazar? Deniz tabanı yer yer hurdalar ve binalarla süslü, ama pek yaşam yok. Ölü, tekdüze renk tonlarının hakim olduğu, sadece patlamalarla şenlenen bir yer burası. Öyle olmasından şikayetçi olmazdım, eğer ki oyunun atmosferi yeterince çekici olabilseydi. Ama değil. Sonuç? Ben sıkıldım, ama ilk oyunu oynayıp devamını görmek isteyenler ya da sırf aksiyon hastaları için fena bir oyun sayılmaz. Ama vasatın çok üstüne çıkamayan bir devam oyunu olduğu da tartışılmaz.

Cephanelik!

Aquanox 2 ilerledikçe daha güçlü silahlar ve gemiler kullanmanıza izin veriyor, bu açıdan bir sıkıntınız olmayacak. Ancak bu tür oyunlarda adet olduğu üzere farklı amaçlara yönelik silahlar mevcut. Mesela Sniper silahınız uzaktan düşman gemisinin kokpitini vurup doğrudan pilotu indiriyor. Öte yandan torpidolar özellikle küçük gemilere karşı için ölümcül. Bunun dışında düşman gemilerini etkisiz hale getiren silahlar da var.



Artılar

Genel grafik tasarımı fena değil, ses ve müzikler idare eder.

Eksiler

Atmosfer zayıf, ana karakter sinir bozucu, savaş sıkıcı.

Level Notu

[illegible]



Yol filmi olur da yol oyunu olmaz mı?



RUNAWAY: A Road Adventure



Beni en çok dumura uğratan şey Brian'ın çölün ortasında ecnebilerin 'Drag Queen' dediği, benimse Türkçe'ye 'travesti şarkıcı' olarak çevirebileceğim bir üçlüyle karşılaşması...

Bilgi için: www.pendulostudios.com/runaway **Yapım:** Pendula Studios **Dağıtım:** Dinamic **Tür:** Adventure **Multiplay:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 200MHz işlemci, 64MB RAM, 4MB ekran kartı **Önerilen Sistem:** 700MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Yolda geçen birçok film izlemişizdir. Film, çorak bir doğanın asfaltla yarıldığı sabit bir planla başlar ve bir müddet sonra filmin kahramanı üstü açık 'Amerikan'ıyla tozu dumana katarak kameranın önünden geçer. Sonra bir kasabada mola verir ve orada esas hatunla tanışır. Tabii filmin kötüsüyle de... Daha sonra 'the end' çıkana kadar sürecek olan kaçış başlar. Genellikle senaryonun pek bir numarası yoktur; yolun keskin virajlarıyla biçimlenir, kavşaklarıyla bölümlenir. En sonunda film belki mutlu bitmez ama mutlaka yolda biter...

Çiçeği burnunda doktora öğrencisi

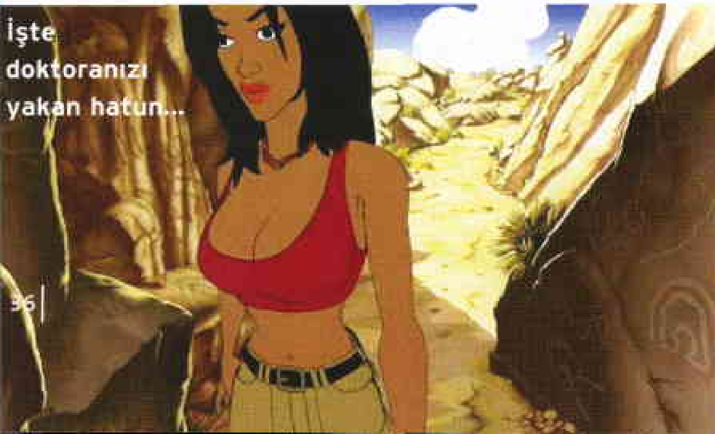
Runaway de yol filmlerinin izinden giderek, maceraya yolda başlıyor. Kahramanımız Brian master derecesini yeni almış, taze bir akademisyen. Amerika'nın en baba üniversitelerinden Berkley'de doktoraya kabul edilmiş ve tek yapması gereken Amerika'nın en doğusundan, en batısına ulaşmak. Tabii tahmin edeceğiniz üzere bu yolculuk Brian'ın plandığı şekilde gelişmiyor. Her şey Brian'ın arabasının önüne, güzel sıfatının yeterli olmayacağı bir hatunun fırlamasıyla patlak veriyor. Şokta olan genç bayanı hastaneye götüren Brian, tam 'ben üstüme düşeni yaptım, yoluma devam edeyim' derken, hatunun adının Gina ve peşinde onu öldürmek için acımasız katiller olduğunu öğreniyoruz. Peki neden Gina? Çünkü ortada mafyanın peşinde olduğu gizemli bir haç var ve Gina'nın babası bu haç uğruna kızının gözleri önünde öldürülüyor. Gina'nın olaya tanık olması, kötü adamların Gina'nın tanıklığını farketmesi ve en önemlisi de hacın Gina'da olması tüm bu kovalamacayı başlatıyor. Katillerin hastanede Gina'yı öldürme teşebbüsü de Brian'ın olaylara inancını perçinliyor. Kahramanımız ister istemez mantığı ve duyguları arasında kalıyor; bir yanda üç gün içinde kaydını yaptırması gereken doktorası, diğer yanda ilk görüşte aşık olduğu kadın (hem de ne kadın!)...

Runaway, gerek görsel açıdan, gerekse de anlatım bakımından Broken Sword'u sık sık anımsatan ama kesinlikle taklit etmeyen bir adventure; özellikle kendine has birkaç numarası var ki gerçekten iyi düşünülmüş ve oyuna renk katmış. Aşağı yukarı her adventure'da olduğu gibi Runaway'in de bir 'inventory' sistemi var ama diğerlerine göre çok daha eğlenceli. Şöyle ki: Brian bizzat inventory'nin içinde ve sizinle konuşur halde. Örneğin bir objeyle başka bir objeyi birleştireceğiniz zaman Brian eğilmek şartıyla onu gösteren çerçeveden kayboluyor ve birtakım sesler vasıtasıyla, onun aşağıda objeleri birleştirmekle meşgul olduğunu anlayabiliyoruz. Böylece bir adventure oyununda dikkatinizin önemli bir kısmını harcadığınız inventory arayüzü oldukça eğlenceli bir hal alıyor. Başka bir numara da Brian'ın hem hikayeyi anlatan, güneş gözlüklü 'cool' adam, hem de kahraman olan, gözlüklü akademisyen genç olması. Haliyle Brian'ın bu dönüşümü nasıl geçirdiğini merak ediyor ve bu merakınız oyunu çözme motivasyonunuzu artırıyor. Oyunun ilgimi çeken başka özellikleri de var ama en iyisi onları keşfetmeyi size bırakmak.

Yola çıkma zamanı!

Oynanabilirlik açısından Runaway, alışık olduğumuz adventure'lardan pek farklı değil. Standart 'bul ve tıkla' üstüne kurulu bir sistemle hareket ediyorsunuz. Brian, tıklayabildiğiniz her şey ile inceleme, kullanma ve konuşma eylemlerini yerine getirebiliyor. Ekranı sinemaskop bir film gibi düşünürsek, üstte kalan siyah boşluk, mouse ile üzerine gelmediğiniz sürece inventory (tab) ve ana menüyü (esc) gizliyor; altta kalan siyah boşluk da diyaloglarla komutları gösteriyor. Bulmacalar genellikle bulduğunuz objeleri, sıkışıp kaldığınız durumlardan kurtulmak için kullanmaya dayalı. Brian'ın verdiği ipuçlarını da düşünürsek, bulmacaların mantığa uygun, kafayı yedirtmeyen türden olduklarını söyleyebiliriz. Ama bazen küçük bir detayı atlamanız, tıkanmalara yol açabiliyor. Bazen de tıkanıklığı çözmek için aynı yere bir daha bakmanız veya aynı objeyi bir daha incelemeniz gerekiyor ki, herhalde oyunun en can sıkıcı yanı bu çift dikişler olsa gerek.

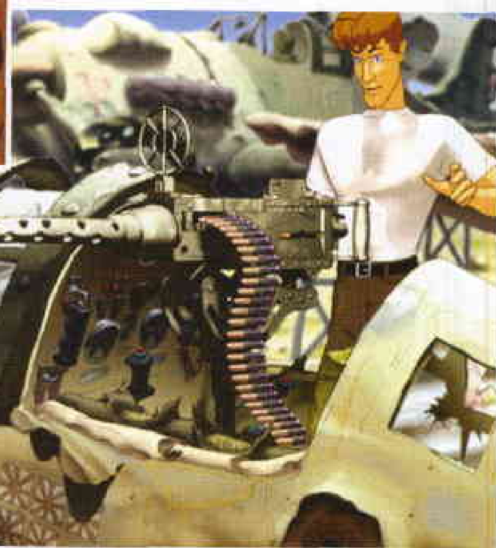
Runaway, oynanabilirlik açısından belki standart bir adventure olabilir



İşte doktoranızı yakan hatun...



Bir dakika... bunların hepsi erkek!



ama özgün hikayesi ve etkileyici grafikleri onu türdeşlerinden ayırıyor. Toplam altı bölüm var ve her bölüm birbirine o kadar güzel bağlanmış ki olayların nasıl gelişeceğini merak etmekten, oyunun başından kalkamıyorsunuz. Oyuna New York'da bir hastanede başlıyor, daha sonra Şikago'da bir arkeoloji müzesine uğruyor, oradan kendinizi Arizona'da çölün ortasında buluyor, Vahşi Batı'nın hayalet kasabalarından birine takılıyor ve bu eğlenceli koşuşturmacayı Kaliforniya'nın altın kumsallarına kadar sürdürüyorsunuz. Ama beni en çok dumura uğratan Brian'ın çölün ortasında ecnebilerin 'drag queen' dediği, benimse Türkçe'ye 'travesti şarkıcı' olarak çevirebileceğim bir üçlüyle karşılaşması oldu. Tabii diyaloglar ve espriler de en az bu üçlü kadar renklendi. Runaway bu anlamda da ilginç bir oyun; hiç beklemediğiniz bir anda karşınıza şiddet veya cinsellik içeren durumlar çıkartarak sizi şaşırtabiliyor. Örneğin arkeoloji müzesindeki gece bekçisi çocuğun hunharca öldürülmesi veya travesti müzik grubunun kötü (ama adeleli) adamlardan birini 'kapatması' gibi sahnelerle karşılaşabiliyorsunuz. Her şeyin rengarenk olduğu bir dünyada bir anda böyle sahnelere tanık olmak, ifadenizi dumurla karışık şeytani bir gülümsemeye dönüştürebiliyor. Ayrıca bu tarz sürprizler hikâyenin doğrusallığını kırmak adına da oldukça işe yarayabiliyor.

2D gözüken 3D grafikler

Runaway, göz zevkinizi kesinlikle tatmin edecek bir oyun. Grafikler inanılmaz renkli ve canlı. Her şey ilk bakışta tamamen 2D gözüküyor ama birazcık da şüphelenmeden de yapamıyor insan. Ben de biraz daha fazla şüphelendim ve bu nasıl bir teknik diye araştırdım. Meğerse, tüm karakterler ve objeler 3D modeller olup, anti fotogerçekçi bir teknikle render ediliyormuş. Daha sonra da 2D olarak konturlarının üzerinden geçiliyormuş. Karakterlerin elle çizilmiş gibi gözükmelerine rağmen inanılmaz akıcı hareket etmelerini de bu tekniğe bağlayabiliriz. Tabii ağız hareketleri, 3D modellerden ayrıca kotarıldığı için biraz sırıtıyor. Bunun sebebi de farklı dillere göre ağız hareketlerini senkronize etmek ikinci boyutta çok daha kolay. Ağız hareketlerinin de 3D yapılması, render edilecek kare miktarını inanılmaz artıracağından, böyle bir yöntem tercih edilmiş. Senkronize sorunu genellikle ara demolarda farkediliyor. Zaten ara demolar görsel açıdan da oyun içi grafiklerinin ihtişamından oldukça uzak; bunun başlıca sebebi de oyun içi grafiklerinin 1024x768 çözünürlüğü destekleyebilecek kalitede olması. Müzikler de en az grafikler kadar iyi. Fazla ön planda olmamakla beraber atmosferi kesinlikle tamamlıyorlar. Maalesef seslendirme için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Başroller hariç yan karakterlerin seslendirmesi biraz zayıf kalmış.

Runaway: A Road Adventure, İspanyol firması olan Pendulo Studios için çok iyi bir çıkış. Runaway, aynı zamanda az ama öz oyunlarla ayakta durmaya çalışan adventure janrı için de iyi bir çıkış. Herkes babalardan Broken Sword 3'ü ve Full Throttle 2'yi beklerken (ki son bir habere göre Full Throttle 2 projesi iptal edilmiş) Runaway gibi adventure geleneklerine sadık ama aynı zamanda modern bir oyunun çıkması süper bir olay. Kesinlikle tavsiye ediyor ve şu sıcak yaz günlerindeki ferahlatıcı etkisine de hayret ediyorum.

LEVEL HIT

Artılar

Sürükleyici hikaye, renkli karakterler, inanılmaz grafikler... kısacası bir adventure'dan bekleyebileceğiniz her şey!

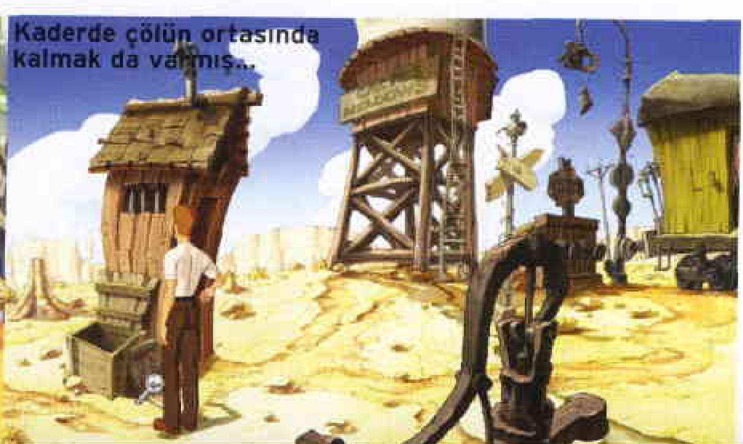
Eksiler

Ara demolar görsel açıdan çok daha kaliteli olabilirmiş; seslendirme de aynı şekilde.

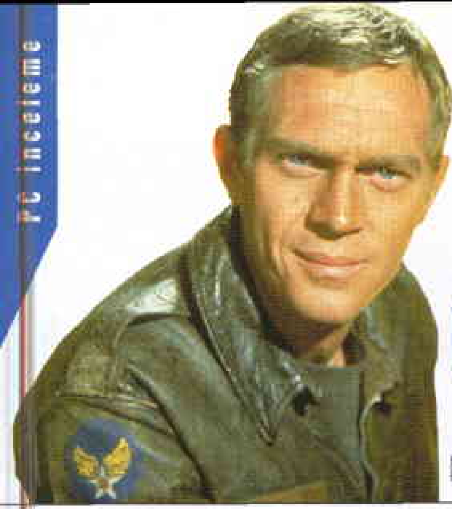
Level Notu

??

İnsanın evi gibisi yoktur...



Kaderde çölün ortasında kalmak da varmış...



Eski bir dostun vedası

GREAT ESCAPE

Bu oyun insanda motorla dikenli tellerin üzerinden atlama arzusu uyandırıyor!

Bilgi için: http://www.gothamgames.com/greatescape **Yapım:** Pivotal Games **Dağıtım:** SCI **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 600Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1.55GB HD Alanı **Önerilen Sistem:** 1Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Doğrusu Hollywood filmlerinden ikinci ve hatta çoğunlukla beşinci sınıf oyunların yapılmasına alıştım artık. Ve tabii oyunlardan yola çıkılarak yapılan onbeşinci sınıf Hollywood filmlerini de unutmamak lazım. Mesela Mario Bros, mesela Double Dragon, mesela Wing Commander! Iyk! Freddi Prinze Jr.'yi çaylak pilot rolünde düşündükçe halen dehşete kapılıyorum! Wing Commander gibi dolu dolu bir oyun evrenini alıp ta böyle bir film yapan adamlara ne demeli bilmem ki? Hele de yönetmenin Wing Commander oyunlarını yaratan adam olduğunu düşünürseniz!

Ve fakat şimdi ilginç ve yeni bir akımın başlangıcına tanıklık etmekteyiz hep beraber. Görünen o ki şimdi artık en son filmlerin berbat oyunlarını yapmak açgözlü pazarlamacılara yetmemeye başlamış! Onlar da ne yapıyorlar? Gözlerini Hollywood klasiklerine dikiyorlar! İşte The Great Escape böyle bir çalışmanın ürünü. 1963 yılında gösterime giren aynı adlı film hayli yetenekli oyunculardan oluşan kadrosu, gerçeğe dayanan senaryosu ve sürükleyici kurgusuyla anında klasikler arasına girmişti. Bugün herhangi bir film tutkununa İkinci Dünya Savaşı konulu klasik filmleri sorsanız, The Great Escape adını da duyarsınız. Hatta geçtiğimiz aylarda bir televizyon kanalında tekrar yayınlandı, seyredenleriniz olmuştur şüphesiz.

Bizim görevimiz kaçmaktır!

The Great Escape konusunu İkinci Dünya Savaşı sırasında gerçekten de meydana gelmiş olan bir olaydan alıyor. Tabii burada filmden bahsediyorum, ne de olsa oyun da onun üzerine kurulu. Olaylar Alman askeri toplama kampı olan Stalag Luft 3'te geçiyor. Alman askeri kumandanlığı savaş esnasında ele geçen esirleri, özellikle de düşürülen

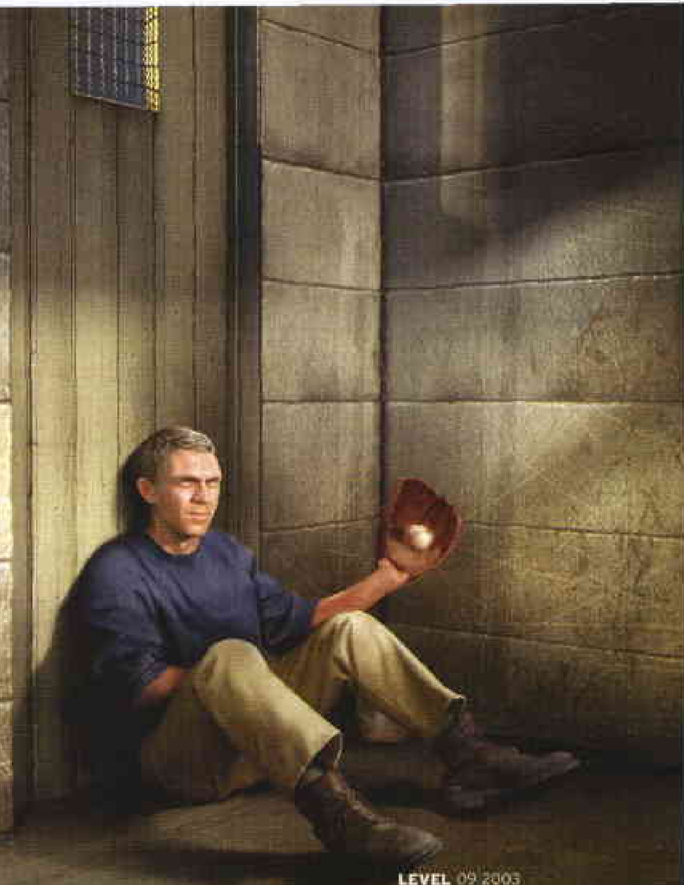


müttefik uçaklarının mürettebatlarını sorguladıktan sonra esir kamplarına atmaktadır. Ne var ki savaş ilerledikçe sayısı artan bu kamplar Alman ordusuna büyük bir külfet getirmeye başlar. Özellikle kamplardaki yüksek rütbeli subayların başını çektiği örgütlenmeler büyük sorun yaratmaktadır, çünkü bu yüzden sık sık firarlar gerçekleşmektedir.

Almanlar en sonunda en sık kaçmaya çalışan ve firarları örgütleyen müttefik esirlerini bir kampta toplamaya karar verirler. Stalag Luft 3'ün güvenlik önlemleri çok ileri, personeli de çok tecrübelidir. Kamp komutanı gelen esirlere akıllı uslu oturmalarını ve kendilerine bela çıkarmamalarını, yoksa Gestapo tarafından mıhlanacaklarını bildirir. Esirler ise buna karşılık olarak esir kamplarının tarihinde görülmüş en büyük toplu firar eylemini gerçekleştirmek için hazırlıklara başlarlar. İşte sizin de oyunda yapacağınız iş bu, yani büyük firarı gerçekleştirmek.

Bizim de görevimiz tutmaktır!

Filmde olaylar tek kişinin etrafında dönmüyordu tabii ki, ne de olsa adı üstünde, "toplu firar" eylemi bu! Ancak filmdeki her karakteri oyuna aktarmak ta pek mümkün olmayacağından, burada



Başrolde Kim Var?

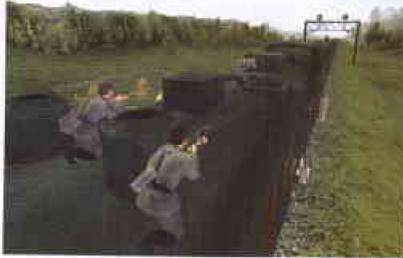
Filmdeki en önemli rollerden biri o dönemin yeni parlayan yıldızlarından Steve McQueen tarafından oynanıyordu. Yeteneği kadar kişiliği ile de kendisini kabul ettirmiş biri olan McQueen'in filmdeki karakteri oyuna aynen aktarılmış, en azından ses ve grafik olarak... McQueen günlük hayatında da motor sporlarına meraklı bir adamdı ve sırf bu yüzden filmdeki rolünde çoğunlukla yerine dublör kullanılmasına izin vermemiş, tüm takip sahnelerini kendi oynamıştı. Nispeten genç yaşta kanserden öldüğünde ardında pek çok motosiklet, otomobil ve yarışlarda kazandığı kupaları bırakmıştı.







Grafikler her zaman bu kadar iyi değil...



belli başlı birkaç karakteri canlandırıyorsunuz. Her karakter farklı bir bölümde ortaya çıkıyor ve kendi yeteneklerine uygun işlere koşuluyor.

Tabii toplama kampından kaçmak için önce oraya düşmek lazım, zaten oyunun açılışında da bunu yapıyorsunuz! Olaylar Almanya üzerindeki bir müttefik bombardıman uçağının pilot kokpitinde başlıyor. Kuyruk topçusu yaralandığında koşup onun yerine geçiyor ve etrftaki düşman uçaklarını vuruyorsunuz. Ancak tüm çabanıza rağmen uçağın düşmesine engel olamayınca geriye bir paraşüt kapıp atlamak kalıyor.

Oyun bu nispeten hoş girişin ardından maalesef gittikçe tempo kaybediyor. Bir zaman sonra sıkılmaya, bunalmaya, delirmeye başlıyorsunuz. Peki neden? Bunun birkaç sebebi var. Öncelikle gizlilik gerektiren görevlerin çoğu pek öyle matah şeyler değil. Şuraya git, bunu al, oraya götür gibisinden amaçlarla etrafta tırsa tırsa dolanıyorsunuz, ki bir zaman sonra bayıyor. Etrafta dolaşmak dışında dövüşmeyi gerektiren durumlar da oluyor tabii. Ancak oyunun tasarımı silah kullanmayı tam bir vicdan azabı haline getiriyor. Ne düzgün nişan alabilmek mümkün, ne de atışlardan sakınabilmek. Yakın dövüşe gireyim, ne de olsa sessiz takılmak iyidir. Diye düşünürseniz durum daha da beter oluyor, çünkü yüzde doksan ihtimalle sobeleniyorsunuz.

Yapay embesil...

Oyunu daha da berbat eden en önemli unsur ise yapay zekanın saçmalıkları. Muhafızlar bazen dikenli tellerdeki koca bir deliğin önünden görmeden geçerken, bir sonra ki adımda sizi kampın öbür yanından fark edebiliyorlar! Yani aslında tutarlı bir yapay zeka yok! Sırf bu yüzden hiçbir şey yapmadan olduğunuz yerde dikilirken bile gelip ensenize yapışabiliyorlar. Aynı sorunlar dostlarınızı da etkiliyor. Koşmaları gerekirken oldukları yerde durabiliyor, gitmelerini söylediğiniz yönün aksine koşturup kurşunu yiyebiliyorlar! Sırf yapay zeka yüzünden bu oyundan hızla tiksinmek mümkün!

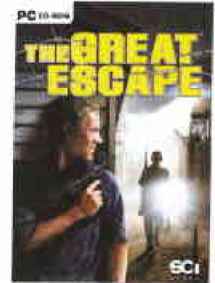
Bir diğer eksiklik ise grafiklerde karşımıza çıkıyor. Bu oyun öncelikle konsol için tasarlanmış ve sonradan aceleyle PC için port edilmiş, burası çok belli. Çünkü grafik kalitesi özellikle karakter tasarımlarında ve animasyonlarında dibe vurabiliyor. Ayrıca kaplamalar ve genel grafik kalite neredeyse iki sene önceki PC oyunlarına eş düzeyde. Haritaların nispeten geniş ve filme sadık kalınarak tasarlanmış olması artı puan tabii ama yeterli değil.



- Pardon, ısırır mı?
- Birazdan göreceğiz!

Oyunda bir de çeşitli araçları kullandığınız bölümler var ki, bunlar sayıca hem az, hem de kontrol zorlukları yüzünden sıkıntı yaratabiliyorlar. Oysa çoğunuzun en çok bu bölümlerden hoşlanacağına eminim, özellikle motosikletle Almanları atlatmaya çalıştığınız bölüm gerçekten de zevkli olabilir. Tabii motoru ayakta tutmayı başarabilirseniz.

Doğrusu The Great Escape hakkında büyük ümitler beslediğim oyunlardan biriydi. Ama olmamış, olamamış. Bu oyun birkaç sene evvel çıkmış olsaydı nispeten kabul edilebilir olurdu, ama bu senenin oyunları ile kıyaslandığında inanılmaz sönük ve sıkıcı kalıyor. Filmi sevdiyseniz belki bir alıp bakabilirsiniz, ama sırf yapay zekadaki saçmalıklar bile bu oyunu öldürmeye yetiyor bence.



Artılar

Klasik bir filmi konu alıyor, nadir firar oyunlarından biri.

Eksiler

Atmosfer zayıf, grafikler vasat, yapay zeka berbat.

Level Notu





Filmde McQueen'in yakalanma anı...



Yapay zekanın davranışları çok anlamsız farklılıklar gösteriyor.

Onlar hayatlarını alevlerle savaşmaya adamışlardı...

FIRE CHIEF

Çöken duvarlar, bomba gibi patlayan arabalar... Sanki tam bir Rescue 911 programının içindeymişsiniz gibi...

Yapım: Monte Cristo Multimedia **Dağıtım:** DreamCatcher Interactive **Tür:** Strateji **Multiplay:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Az
Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı **Önerilen Sistem:** 800MHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Yangın, çoğu zaman ölümcül olabilen çok etkili bir felaket. Yakıp kül eden alevleri ve zehirleyen dumanıyla insanlar için çok kötü bir son. Sadece yanıklar bile insan hayatını tepetaklak edecek kadar ciddi olabiliyor. Orman yangınları ise ayrıca vahim bir durum. Yangın bu kadar tehlikeli olunca, onunla savaşacakların da bir hayli cesur olması gerekiyor. Tıpkı 'Backdraft' filmindeki itfaiye erleri gibi... Türkçe'ye 'Alev Kapanı' diye çevrilen film yüksek temposu ve inanılmaz gerçekçi sahneleriyle izleyiciyi koltuğa adeta çivilemişti. Fire Chief de en az Backdraft filmi kadar tempolu ve öğretici bir oyun.

Şu hortumu uzatsana...

Fire Chief veya diğer adıyla Fire Department takım bazlı bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Amaç, kontrolünüzdeki farklı özellikleri olan itfaiye erleri ve araçlarıyla, şehrin çeşitli yerlerinde çıkan yangınları söndürmek ve tabii ki insanları kurtarmak. Toplam 10 bölüm var ve her bölüm birbiriyle bağlantılı üç veya dört görev içermekte. Her bölüm sinematografik bir kurguya sahip ve tasarımlarına bayağı kafa patlatıldığı bariz ortada. Örneğin, birinde itfaiyeci kılığına girmiş banka soyguncuları, yangın çıkarmak yoluyla bankaya giriyor ama evdeki hesap çarşıya uymuyor ve yangın bir güzel kontrolden çıkıyor; soyguncular kasanın içinde mahsur kalıyor. Ta ki gerçek itfaiyeciler, yani siz devreye girene kadar.

Görevlerde ilerledikçe tempo artıyor ve öncelikleriniz değişiyor. Örneğin elçilikte geçen bir görevde, üst düzey diplomatlarla birtakım çok değerli sanat eserlerini kurtarmayı çok iyi dengelemeniz gerekiyor. Çöken koridorlar veya alev kapanı (birikmiş gazın aniden patlaması) gibi beklenmedik engeller karşısında çabuk düşünerek uygun stratejiler geliştirmelisiniz. Bir düşünün, her taraf alevler içinde. Hem kurtarmanız gereken insanlar, hem de savaşmanız gereken alevler var. Bir yandan da adamlarınıza dikkat etmelisiniz; çöken duvarlar, bomba gibi patlayan arabalar... Sanki tam bir Rescue 911 programının içindeymişsiniz gibi.





En eğlencelisi de benzincilerde çıkan yangınlar...

Bu sefer işiniz gerçekten zor...



Biriken gaz, ani patlamalara yol açıyor.



"Lütfen dağılın! Görülecek birşey yok!"



İstasyonda adamlarınızı daha yakından tanıyabilirsiniz.



Buna da sosyetik yangın diyoruz...



Tam da tuvalete girmenin sırasıydı...



Ateş bacayı sarmış bir kere...

Nerde o eski tulumbacılar?

Oyun boyunca aynı itfaiyecilerden oluşan ekibi ve aynı araçları kontrol ediyorsunuz. Görevlerin niteliğine göre bazılarını evde bırakıyor, bazılarını yanınıza alıyorsunuz (bu seçim otomatikman yapılıyor). Ne yazık ki oyunda deneyim kazanma diye bir şey olmadığından adamlarınız kendilerini geliştiremiyor. Ekip genellikle alevlerle en iyi boğuşan standart itfaiye erleri, yaralılarla ilgilen bir adet tıbbiyeci ve araçlarla makinelerden anlayan bir adet teknikerden oluşuyor. Özel durumlarda ise ekibe tırmanabilen, enkaz kaldırabilen uzmanlar da katılıyor. Araçlara gelince... Yaralılar için ambulans, yüksek katlar için kurtarma merdiveni, su takviyesi için tanker, su püskürtmek için pompa, enkaz kaldırmak için buldozer olarak sıralayabiliriz.

Fire Chief izometrik bir perspektiften oynanıyor. Ekrana yaklaşıp uzaklaşabiliyor ve ekranı döndürebiliyorsunuz ama maalesef arayüz bu hareketliliği kaldıramıyor. Örneğin *araçları kontrol* etmek için üstlerine sol tıkladıktan sonra sağ tıkı basılı tutarak ileri veya geri hareket ettirebiliyorsunuz. Tamam, buraya kadar bir sorun yok. Sorun, adamlarınızı veya diğer araçlarınızı kontrol edebilmek için kamera açısını değiştirince çıkıyor. Kamera açısını her değiştirdiğinizde en az bir aracınız bir şekilde bloke oluyor; binaların veya ağaçların arkasında kalıyor. Ekrandan genel bir bakış alacak kadar uzaklaşamamak, her şeyin birbirine girmesine neden oluyor. Aynı sorun itfaiyecileriniz için de geçerli. Zamanın çok önemli olduğu bir oyunda kamera sistemiyle arayüzün bir arada çalışamaması oldukça can sıkıcı bir durum. Strateji geliştirmekten çok deli dana gibi koşturuyorsunuz.

Alevlerin cazibesi...

Fire Chief görsel anlamda oldukça şirin ve renkli bir oyun. Sanki tüm binaların gerçeğine uygun maketi yapılmış ve siz de minyatür itfaiyecilerinizle bu binalardaki yangıncıkları söndürüyormuşsunuz gibi (araçlar da küçükken ip bağlayıp çektiklerinizi hatırlatıyor). Animasyonlar da en az grafikler kadar gerçekçi; özellikle arabaların havaya uçuşu çok iyi kotarılmış. Grafiklerin en vurucu bölümünü alevler oluşturuyor. Boyutlarına göre değişen renkleri ve hareketleriyle alevler oldukça etkileyici. Müzik sadece bölüm aralarındaki madalya ekranlarında ve ana menüde var; oyun içinde yok. Ama alevlerin çıtırtıları, patlamalar, çatırtılar, sirenler ve benzer birçok gerçekçi ses, müziği aratmıyor.

Fire Chief oldukça sürükleyici bir oyun. İçerdiği birbirinden farklı sinematik görevleri, cesur itfaiye erleri ve şirin grafikleri ile oldukça sempatik bir oyun. Ayrıca yangın ve özellikleri konusunda oldukça bilgilendirici bir oyun. Yalnız arayüz sorunları ister istemez bunaltabiliyor. Bir de her görev için adam ve araç seçiminin size ait olmaması, deneyim kazanma olayının olmaması, oyunun strateji yönünü zayıflatıyor. Her şeye rağmen zevkle vakit geçirebileceğiniz bir oyun. Özellikle küçükken üniformaya özenip itfaiyeci olmak ve yangınla uzaktan flört etmek isteyenler kaçırmamalı.

FIRE CHIEF

Artılar

Görevler inanılmaz sürükleyici ve orijinal

Grafikler çok şirin ve renkli

Eksiler

Arayüz oyunun temposuna yetişemediği için strateji kurmak kasıyor.

Level Notu



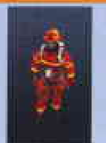
Level Notu nerede diye merak ediyorsanız, 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notumuz şudur: ??

KAHRAMANLARIMIZI TANIYALIM

İşte oyundaki karakterler...



ER: Standart itfaiyeci. Her işi orta yapar. Hortumuyla söndürür, baltasıyla parçalar. Yağızdır, delikanlıdır. Benzinlikte sigara içer.



ANUT: Tırmanabilen ve şeklinden dolayı risk alabilen itfaiyeci. Arkadaşları, duvarlara tırmanıyor diye onunla dalga geçer.



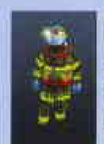
TEKNİK: Teknikçi itfaiyeci. Her şeyi kullanır, her makineyi kurcalar. Geceleri kadın kılığında dolaştığından şüphelenilir.



UZMAN: Uzman itfaiyeci. Afili giyinir. Öyle herkesle muhatap olmaz. Yangında nefesi en uzun süre tutandır. Bekar ve uyanıktır.



DR: Hastabakıcı itfaiyeci. TUS sınavını kazanamadığı için itfaiyeye katılmıştır. Pavyonda alevli meyve tabağı siparişi verir.



ENKAZ: Kaslı itfaiyeci. Kocaman bir elektrikli keser taşır, hatta geceleri de onunla birlikte uyur. Psikopattır, kimse bulaşmak istemez.

Neden her yer karanlık? Açın şu ışıkları artık!

MIDNIGHT NOWHERE

Hiçbir şey hatırlamıyorsunuz ve etrafınız ölülerle dolu. Memento'dan sonra 28 Gün Sonra'yı izlemek gibi bir şey.

Bilgi için: www.buka.com **Yapım:** Saturn-Plus **Dağıtım:** Buka **Tür:** Adventure **Multiplay:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 400MHz işlemci, 64MB RAM, 16MB ekran kartı **Önerilen Sistem:** 733MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Karanlık... Nefes alamıyorsunuz. Panik halinde elinizi kolunuzu hareket ettiriyorsunuz ama nafile... bir şey sizi engelliyor; sizi saran, hareket etmenizi engelleyecek kadar kalın bir şey. Bir torba olabilir mi? Biraz araştırdıktan sonra bir fermuar buluyor ve cıııırrrrtttt... Boylu boyunca açılan bir torba ve karanlığın içine boşalan ışıkla bocalayan gözler... En sonunda torbadan çıkıp etrafınızı araştırmaya koyuluyorsunuz. Bir odadasınız. Soğuk, pis kokan, gürültülü bir oda. Koku muhtemelen diğer torbalardan sızıyor. Torbaları açıyor ve içlerindeki cesetleri görünce haklı olduğunuzu anlıyorsunuz. Evet, tüm bu etkenleri kafanızda ölçüp biçtikten sonra bir morgta olduğunuza kanaat getiriyorsunuz. Tam "Burası neresi, neden buradayım?" gibi sorulara kafa patlatmak üzereyken, daha ölümcül bir soru ile karşı karşıya geliyorsunuz: "Ben kimim?"

Hafıza sıfır ama karizma yerinde

Tabii bu sorular yüzyıllardır dile getirilen 'kimiz biz, nereden geliyor ve nereye gidiyoruz'dan ziyade felsefi anlamlar içermeyen, doğrudan durumunuzu kavramaya yönelik. Hiçbir şey hatırlamıyorsunuz ve etrafınız ölülerle dolu. Memento'dan sonra 28 Gün Sonra'yı izlemek gibi bir şey. İşte bu yüzden acilen birtakım cevaplara ihtiyacınız var. Çevrenizi biraz daha kurcaladıktan sonra bir hastanede olduğunuzu ve bir şeylerin yolunda gitmediğini anlıyorsunuz. Hastanede kimseciklerin olmamasının yanı sıra tüm personelin katledildiğini görüyorsunuz. Hikaye, başlangıç için ağızda birtakım klişe tatlar bıraksa da gerilim yüklü açılışıyla merak uyandırıyor. Olaylar tıpkı ana karakterin yürüyüşü gibi yavaş yavaş açılıyor. Önce etrafta gördüğünüz ıvır zıvır dökümanları okuyarak karakterinizi tanıyor, sonra da hastaneden çıkıp tüm bu ölümlerin kaynağını bulmaya çalışıyorsunuz.

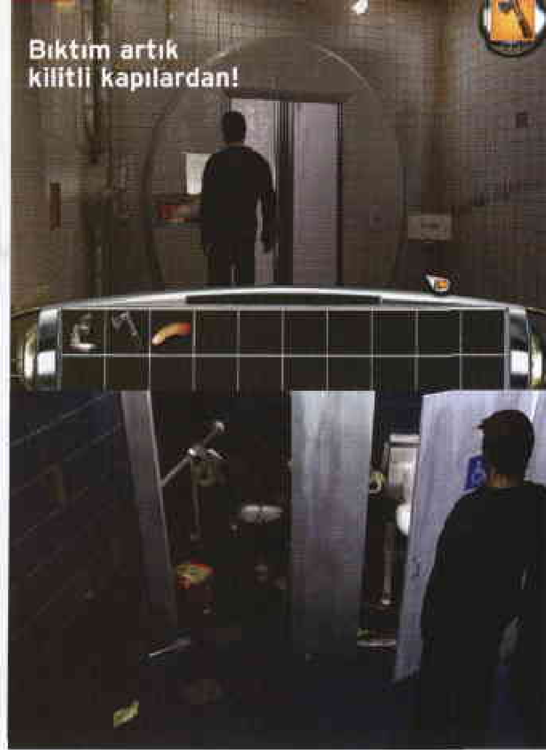
Oyunun cazibesi bilinmeyenler üstüne kurulu olduğundan ana karakterin ismini söylemiyorum. Zaten ne kadar az anlatırsam sizin için o kadar iyi. Sürprizlerin tadını kaçırmak istemeyiz öyle değil mi? Yine de ana karakterden bahsetmek durumunda olduğumuz için ona bir isim vermeliyiz. En iyisi şimdilik ona 'Co' demek. Co gerçekten cool bir karakter. Bir ceset torbasının içinden çıkmış ve hafızasını kaybetmiş olmasına rağmen gayet gamsız bir şekilde etrafta gezinebiliyor ve soğuk espriler yapabiliyor. Bu bakımdan Co ile pek özdeşleşebildiğimi söyleyemeyeceğim. Yani ben öyle bir durumda olsam herhalde birazcık daha endişeli bir görüntü sergilerdim. Anlayacağınız Co ne en iyi arkadaşınız, ne de en kötü düşmanınız. Ses tonu ve garip esprileri ile tedirgin edici bir karakter. Aslında Co'nun, tamamen kontrolünüz altında olmadığı izlenimi, atmosferi tuhaflaştırmak için akıllıca bir yöntem. Tam bir kukla gibi davranmaması, her an size

İşte ana menü dediğin böyle olur.




Ceset dolu bir hastane düşünün...




Bıktım artık kilitli kapılardan!

başkaldırabileceği ihtimalini düşündürüyor.

Oyunun tadını kaçırmadan hikâyeyi toparlamak gerekirse: Ortada psikopat bir katil var ve önüne geleni vahşice katlediyor. Ama katili ne duyan var, ne de gören. Salgın hastalık hızıyla ölü sayısı her geçen gün artıyor. Bölge karantina altına alıyor ama ölümlerin arkası kesilmiyor... İşte giriş demosunda verilenler bunlar, benim ekstra söyleyebileceğim şey ise Co'nun zanlı olarak gösterilmesi.

Bu işler gerilmeden olmaz...

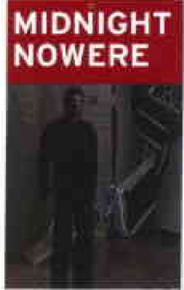
Midnight Nowhere, atmosfer üstüne yoğunlaşmış bir oyun. Hemen hemen her şey havadaki gerilimin dozajını artırmaya yönelik. Özellikle mekanlar olabildiğince bunaltıcı ve ürpertici. Normal bir hastanedeyken bile içinizin sıkıldığını düşünürseniz, cesetlerle dolu ama tek bir canlı bulunmayan bir hastanedeyken nasıl bir psikoloji içinde olabileceğinizi tahmin edin artık. Sanki her an karanlık bir köşede saklanan bir şey üstünüze çullanmak için en doğru zamanı kolluyor veya her an ölülerden biri ayaklanıp, gırtlağınıza sarılmak için tetik noktasına gelmenizi bekliyor. İçeride bir şey olmadığına emin olsanız bile girdiğiniz her mekandan, bir an önce çıkmak istiyorsunuz.

Grafikler oldukça detaylı ve göz alıcı. Her şey çok gerçekçi gözüküyor. Co da fena değil ama yuttuğu bastonu çıkarırsa eminim çok daha rahat edecektir. Diğer karakterler modelleme ve detay bakımından Co kadar kaliteli değil. Onlar sahne alınca ister istemez oyunun görsel uyumu darbe alıyor (neyse ki pek fazla yan karakter yok). Grafiklerin yanı sıra gerilimi tırmandıran diğer başlıca etken ise garip seslerle iç içe olan müzikler. Oyunun müzikleri gerçekten atmosfere çok uygun; olabildiğince sakin ama kendini farkettirecek kadar gergin. Oynarken sizi adeta yakalıyor.

Tıkırtılar duymaya başlayınca...

Kafanızda bir fikir oluşması açısından, Midnight Nowhere'in görünüş ve oynanabilirlik bakımından Alone in the Dark tadında olduğunu söyleyebilirim. Sadece kontroller için klavye yerine mouse kullanılıyor ve standart 'bul ve tıkla' sistemi geçerli. Şaşırtıcı ama oyunda hiç aksiyon sahnesi yok; işiniz bulmacalarla. Ekranın sol üst köşesindeki ikonlar, Co'nun yerine getirebileceği eylemleri sembolize ediyor. Tahmin edeceğiniz üzere, Co bakabiliyor, konuşabiliyor, alabiliyor ve kullanabiliyor. Diğer adventure'lardan farklı olarak her eylem, her durum için aktif olamayabiliyor; inceleyebildiğiniz bir objeyi cebinize atmak isteyince, alma eyleminin kapalı olduğunu görebiliyorsunuz. Biraz takıldıktan sonra hangi durumlarda, hangi eylemlerin aktif olduğunu kavrayıp, delicesine her ikonu denemiyor; az ve öz tıklıyorsunuz. Tıklama trafiğini rahatlatan bir yöntem. Fakat bulmacaların özellikle başlangıçta ağırlıklı olarak anahtarı bulma, kilitli kapıyı açma üstüne kurulmuş olması can sıkıcı bir durum.

Bu tarz yıpratıcı eksilere rağmen Midnight Nowhere oldukça başarılı bir adventure. Özellikle bir oyunda atmosfer yaratmanın ne kadar zor bir şey olduğunu düşününce, yapılan işe saygım bir kat daha artıyor. Ruslar bu işi gerçekten iyi biliyor. Mekânlar ve müzikler adeta bu oyun için kotarılmış. Kafanızda bir sürü bilinmeyen ve etrafınızda bir sürü ceset; insan daha başka ne isteyebilir ki? (özellikle gerilim sevenler) Şu adventure kıtlığında Midnight Nowhere kesinlikle kaçırılmamalı.



Artılar

Sağlam hikaye, ürpertici atmosfer, gerçekçi grafikler.
Eksiler: Uyuz bulmacalar, soğuk espriler, zayıf animasyonlar.

Eksiler

Uyuz bulmacalar, soğuk espriler, zayıf animasyonlar.

Level Notu




Benim masam kadar dağınık değil.

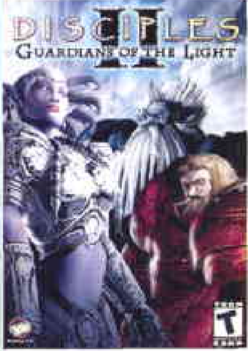

Şimdi onun parmağını keseceğiz...

DISCIPLES 2
GUARDIANS OF THE LIGHT

Disciples 2 patlak tekerleğiyle tam gaz devam ediyor, kenara çekilin.

Bilgi için: www.disciples2.com **Yapım:** strategy first **Dağıtım:** strategy first **Tür:** STS **Multiplayer:** Internet, Ağ üzerinden ve aynı makineden 4 kişi
Minimum Sistem: 233Mhz İşlemci, 32MB RAM, 8MB Ekran Kartı, 100MB HD Alanı **Önerilen Sistem:** 500Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr



Artılar
Grafikleri ve çizimleri epey iyi, müzikler atmosferik. Yapay zeka kötü değil, hikaye eskiye oranla daha derin. Zorluk fazlasıyla tatmin edici.

Eksiler
Ses Efektleri zayıf, savaş ekranları ve savaş stratejileri Heroes serisiyle kıyaslanamayacak kadar kısır. Karakterler ve şehirler biraz daha ayrıntılı olmalıydı.

Level Notu


Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da

Piyasada çok az olan ama epey kaliteli bir oyun türünden bahsediyoruz burada dostlar, kulaklarınızı iyi açmalı, dikkatinizi korumalısınız. Ne de olsa her ay kapıdan içeriye sağlam bir fantastic-turn based strateji girmiyor.

Disciples2 kendi türünde halen bir numara olan Heroes'un tacını alacak kadar etkileyici değil belki ama bazı konularda da onu kıskandırabilecek bir oyun. Geçen sene çıktığında grafikleri, savaş ekranları, müzikleriyle bir çok fantezi-severi kendine büyük bir ivmeyle çekmişti ama eksikleri olduğunu da kimse yadsımıyordu.

Gelişkin Kahramanlar

İşte Guardians of Light (GoL) oyunumuzun iki stand-alone expansion pack'inden ilki. Bir expansion'da olmazsa olmaz diyebileceğimiz 2 yeni campaign ve 3 yeni karakter sizi bekliyor olacak. Yalnız bu campaign bölümlerini sadece oyunun "iyi" olarak tabir edilen Empire ve Mountain Clanlarından biriyle oynayabileceksiniz. Oyunun benim en çok hoşuma giden taraflarından biri ise GoL'un kelimenin tam anlamıyla oyunun bir uzantısı olması, öyle ki campaign'e başlamak için en az 10. level bir Hero'nuzun olması gerekiyor (ve inanın oyunda experience alımı Diablo veya Heroes'taki kadar bol değil, 10. level epey sağlam bir karakter demek). Yani bir nevi oyunun orjinalini bitirmeniz gerekiyor, ama neyse ki GoL orjinaliyle birlikte geliyor. (Tabii siz CD'nin içinde hazır olarak 12. level herolar olduğunu bilmeyin)

İlk bakışta göze çarpan değişiklikler arasında yapay zekanın daha bir akıllı olduğu (özellikle zorluk seviyesini arttırırsanız, büyük haritalarda epey uğraşacağınızı garanti ederim), grafiklerin 1280X1024'ü desteklediği, bir kaç yeni artwork'un ve ana kale grafiklerinin yenilendiğini, epey kaliteli müziklerinin eklendiğini ve savaşların otomatik olarak bitirilebildiğini görmek mümkün. Ayrıca map editör ve oyunun müzik kalitesine kalite katmak için kendi mp3'lerinizi çalabilme özelliği de oyunun son güzellikeri.





Son karar

GoL zaten genel olarak başarılı olan Disciples2'nin koltuğunu biraz daha yukarı taşımış. Her ne kadar genel anlamıyla oyun içi derinlik bende hayal kırıklığı yaratmaya devam etse de, estetik değerlere hitabı açısında ikna edici bir oyunla karşı karşıyayız. Heroes sevgisi sizi yorduysa bir süreliğine gönül eğlendirmenizde bir zarar yoktur (gerçek hayatta tavsiye edilmez), ama kendinizi çok kaptırmayın bence, çölde karşınıza çıkan palmiye ağaçlı tatlı bir göl düşünden daha derin olmayacak çünkü ilişkiniz.


Gördüğünüz gibi Heroes'un tıpkısının benzerinin aynısı harita grafikleriyle oynuyoruz oyunumuzu.


Toplu İmha her büyücünün vazgeçilmezler listesinin en üst-lerindedi hep nedense.


Oyunun genel "sanat arabirimi" epey estetik, ama daha fazla detay istiyoruz.

Acilen dayak yemem lazım....

STATE OF EMERGENCY

Beat'em Up modelinin 3D ortama taşınmış son hali.

Bilgi için: www.stateofemergency.com **Yapım :** Rockstar **Dağıtım :** Take 2 **İngilizce Gereksinimi:** Az
Minimum Sistem: 16 MB ekran kartı, 64 MB RAM, 500 Mhz işlemci **Önerilen Sistem:** 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 1 Ghz işlemci

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Oyun Rockstar amblemi taşıyor. İyi olmalı, iyi olmak zorunda, iyidir iyi, üüühühühühü. Son zamanlarda bu ismin geçtiği oyunları o kadar sık oynar oldum ki, deli gibi umutlanıyorum yine duyunca. Ama her zaman aynı şeyin olması beklenemez...

SoE'de, devletleşmeye başlamış bir şirkete karşı savaşan direnişçilerden birini canlandırıyorsunuz. Oyun boyunca türlü türlü göreve koşturuyor, cam, kapı, şirket çalışanı kafası, ne bulursanız patlatıyorsunuz. Oyundaki şiddet abartılı ve yersiz aslında. Oyunun geçtiği bölgeler China Town, alışveriş merkezi, şirket binası vs vs vs... Zaten dört adet ana haritamız var. Bu alanlardaki ortak şey panik içinde koşturan yüzlerce insan. Bu insanlar rasgele spawn oluyorlar ve yine rasgele koşuşturup duruyorlar. Bir alışveriş merkezinde mantıken insanların panik anında çıkışlara koşması gerekirken, bu arkadaşlar alakasız yönlere koşturmayı tercih ediyorlar nedense. Siz bu insanlara zarar vermeden onu bunu kırmaya, bazen kaos yaratmaya, bazen ise kutsal direnişin size verdiği görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz.

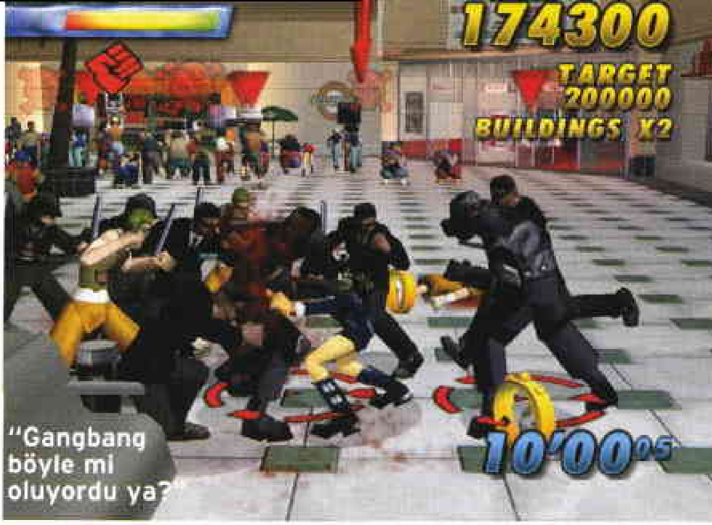
Beat Me UP

İyi tamam güzel de nasıl bir fikirdir ki bu? Beat'em Up modelinin 3D ortama taşınmış son hali. Yani benim açımdan oyunun Final Fight (arcade salonlarından hatırlarsınız) 3D'den pek bir farkı yok. Ha bir de ıncık cıncık bir dünya silah var bu oyunda. Oyuna girdikten sonra bir oyun biçimi seçiyoruz önce. Revolution, oyunun senaryo sahibi bölümü (heh ne senaryo ama). Öncelikle bir karakter seçmemiz gerekiyor. Oyunda seçebileceğiniz toplam beş karakter var. Ancak oyunun başında bu karakterlerin tamamını seçemiyorsunuz. Karakterlerin hareketleri ve tipleri birbirlerinden tamamen farklı. Ancak işlevleri hemen hemen aynı. Yani seçtiğim karakter oyunumu pek etkilemedi.

Silahlar oldukça çeşitli. Uzi, shotgun, colt, molotof kokteyli, baseball sopası, cop, balta, kılıç, el bombası gibi bir çok silaha sahibiz. En gereksiz silahımız ise roket atar. Bu cihaz ile hedefler gayet kolay imha edilebildiği gibi hedef olmayanlar da çok kolay ortadan kaldırılabiliyor. Eğer bir sivili öldürürseniz bu size - 1000 puana patlıyor, ama roket atar kullandığınızda bakiye oldukça artıyor. Ancak bazı noktalarda görevleri tamamlamak adına bu naçizane aleti kullanmak durumunda da kalıyorsunuz, o ayrı. Görev görev, peki nasıl bu görevler? Görevler genelde birbirine benzer şeyler. Başlarda "git şu adamı koru", "git bu camı kır" iken, daha ilerde "bunu öldür, belgeleri al, şuna götür" gibi olaylar da yaşamak durumunda kalıyorsunuz ki, bu durumlarda pek çok düşmanınız olduğunu fark ediyorsunuz hızlıca. Şirketin güvenlik görevlileri, devlet ajanları, sokak çeteleri, aklını kaçırmış bir kısım yerel halk kahramanı (onlar öyle sanıyor tabii, o başka). Bunları sıradan pataklamanız ya da topluca kevgire çevirmeniz gerekebiliyor. Genelde bu







"Gangbang böyle mi oluyordu ya?"





"Biliyordum! O Meksika fasülyesini yememem gerektiğini biliyorduuum!"





ekipleri temizlemeye uğraşırken ana görevi yapamaz hale geliyorsunuz. Nedeni ise bu birimlerin rasgele spawn olması ve siz ne kadarını temizlerseniz temizleyin bir sonunun olmaması. Yani onlarla uğraşırken bir yandan görevleri tamamlamanız gerekiyor. Tabii bu sanıldığı kadar kolay olmuyor. Hele ortaya aldıklarında karakterinizi, bilimum bug'larla tanışıyorsunuz. Normalde evire çevire pataklayabileceğiniz rakibinizin içinde takılıp kalıyor, hayatınızın dayağını yiyorsunuz.

Or Down

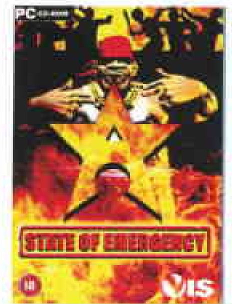
Devrim için çalışmak istemiyorsanız chaos mod'una takılabilirsiniz ki, ciddi anlamda sorun yaratmak isteyenler için birebir. Chaos mod'unda seçebileceğiniz farklı mod'lar mevcut. Yine 4 bölgeden birini seçip olay çıkartabiliyorsunuz. Tabi ki sivillere zarar vermemeye özen göstermeniz gerekiyor. Bu bölümlerde her tarafa saçılmış silahları, bankları, tabelaları, daha doğrusu sağında solunda alabileceğinize dair sarı halkacık beliren her şeyi kullanarak cam çerçeve indiriyor, bonus topluyorsunuz. Zamanlı ve süresiz seçenekler mevcut. Temel de amaç belirtilen sürede yada ölene kadar maksimum puanı toplamak. Diğer modlardan en eğlencesi ise Clone ları öldürdüğünüz bölüm. Yine bir bölüm seçiyorsunuz. Bu bölümde belli sayıda şirket koruması bölünüyor. Başlarda bu sayı 135. Bunları en kısa zamanda temizlemeye çalışıyorsunuz. Diğer bölümlerdeki gibi burada da haritanızdan faydalanabiliyorsunuz. Ancak harita sadece alanı gösteriyor hedefleri değil. Senaryoyu oynarken harita extradan görev alabileceğiniz devrimcileri gösteriyor. Konuya dönersek yüzlerce kişinin üstüne ateş açıp patır kütür yıkıldıklarını görmek pekte eğlendirmedi beni. Gerçi oyunun grafikleri oldukça iyi (kendi çapında mucize beklemeyin) ve animasyonların bazıları çok komik ama yine de gereksiz ve yersiz şiddet.

Multiplayer'da ise dört kişi beraber oynayabiliyorsunuz pek bir esprisi yok onun da.

Dıp Tıs Dıp Tıs Heeep aynı Müzik

Oyunun grafikleri oldukça iyi. İyi ama kendi çapında dediğim gibi. Yani az çizgi film tadında. Fazla ayrıntılı olmayan kaplamalar. Ortamların havasını az buçuk verebiliyor. Kalabalıkları çizerken sistemleri fazla kasmamak için bu yolu seçmiş olabilirler ama en yüksek detay seviyesinde bile göz alıcı pek bir şey yok. Müziklere gelinceeeee... Ne müziği ya? Tamam başlarda hoş ama o kadar çok tekrar ediyor ki anlatamam çektiğim acıyı. Hele görevi tamamlayamazsanız vay halinize! Tın tın tın görevi alacağınız amcaya koşuyorsunuz. Açılan ekranda görevinizi okuyor ve kabul ediyorsunuz. Ve yine başlıyor aynı melodi dım dın dım dım tısss... Aman yaaaarabbim!

Uzun lafın kısası ben bu oyunu beğenmedim. Aslında beğenmedim değil, eğlenemedim demek daha doğru. Yani emülatörle Final Fight oynayasım geldi. Ama ben MFS4 oynadım o başka... Rockstar çalışanlarının daha çok boş zamanlarında yaptığı bir şeyler gibi geldi bana. FPS'ler arasında Serious Sam neyse SoE de Rockstar oyunları arasında aynı şey diyebilirim. Bunu oynayacağınıza bence Midnight Club II'de hız yapın daha iyi diyorum ve huzurlarınızdan çekiliyorum...



Artılar

Hoş grafikler, düşük sistem gereksinimleri.

Eksiler

Gereksiz şiddet, benzer görevler.

Level Notu



Age of Wonders 2

SHADOW MAGIC

Heroes of Might and Magic'i sevdiyseniz, bu oyunu da seveceksiniz.

Bilgi için: www.ageofwonders.com **Yapım:** Triumph Studios **Dağıtım:** Gathering **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji **Multiplay:** Var **İngilizce Gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 300Mhz İşlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı **Önerilen Sistem:** 600Mhz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı

N.
aliaksoz@level.com.tr

İşte! 10 kelime ve 54 harf ile Age of Wonders: Shadow Magic'i tanıttım. Şimdi işin edebiyatında sıra. İzleyin baylar bayanlar, başlıyoruz. Öncelikle AoW serisinin epik konulu, role-playing öğelerine sahip bir imparatorluk inşası-taktiksel savaş oyunu olduğunu söyleyerek gireyim söze. Afilli bir tanım gibi duruyor, beyniniz bulandıysa HoMM'i hatırlayın. İşte aynı hadise bu da... AoW: SM'de siz, bir büyücü-kralı oynatıyorsunuz. Karakteriniz diyarı gezdikçe yandaşlar topluyor, bölgeler ve şehirler ele geçiriyor, kendisine ordular kurup efsunlu eşyalar keşfediyor.

Bir büyücünün yolu elbette saklı olanın ve sihrin yoludur. AoW:SM'de sihrin 6 yolu var. Bunlardan birinde ustalaşabilir ya da çok-sınıflı bir karakter oluşturabilirsiniz. Bundan sonra 15 ırktan birini yanınıza çekerek oyuna başlıyorsunuz, bunlar insanlar, cüceler, elfler hatta hortlaklar olabilir. AoW serisine ek olarak SM'de üç yeni ırk var bunlar Nomad'ler, Shadow Demon'lar ve Syron'lar. Eski ırkların hepsi de güncellenmiş, artık hepsi şehirlere güç kazandırıyor ve özel bir yaratık üretebiliyor.

SM'i oynamak için AoW2'ye ihtiyacınız yok. Yani oyunu alıp hadiseye temelden dalabilirsiniz. Lakin Bu tarz oyunlara ve AoWserisine yabancı olanlar için söylemeliyim ki öğrenme eğrisi, yenilenen ve daha becerikli hale getirilen tutorial'a rağmen hayli yokuşlu.



Tutorial dedik, ayrı bir paragraf açmak gerekiyor bu özelliğe. Zira AoW serisinin önceki oyunlarında kullanılan öğreticiye kıyasla çok daha iyi. Üç adımla size şehir kurmayı, ordu toparlamayı ve büyü becerileri başta olmak üzere karakterinizi yönetmeyi öğretiyor.

Konu kısaca şöyle; AoW2'de Merlin (Oyunun protagonisti) büyük savaşta muvaffak olup birkaç kötü büyücü kıçı tekmelemiştir, ancak gerçeklikte bazı gedikler açılmıştır ve bu gediklerden Shadow Demon'lar dünyaya girmektedir. Merlin ise gölge dünyada mahsur kalmıştır ve ancak bir yaratık sayesinde elf Julia'ya (Julia? Elf?) mesaj ulaştırabilmiştir. Phobian İmparatorluğu yükselişe geçerken, Julia da Shadow Demon'larla kapışmanın yollarını aramaya koyulur. Olaylar gelişir (eheh).

Konu bir kenara, oyunu oynadıkça sizi avucuna alan şey, bu konunun yayılışı, ilerleyişi olacak. Görevlerin (Toplamda 5 bölüm, bunların içinde 16 senaryo ve ek olarak 19 tane de bağımsız senaryo var) mükemmel bir şekilde dengelenmiş olması ve hiç tahmin etmediğiniz yerlerde ortaya çıkarak bir araştırmalar zincirine dönüşmesi, sizi daha çok ve daha çok içine çekmesi takdire şayan.

Birkaç kelâm da Gölge Diyarı için edeyim. Gelecek vaadeden büyücülerimiz, Shadow World'den uzak durmaya çalışmalı. Gölge hastalığı ordularınız ve karakterlerinizin ilerleyişini ve onların etkili saldırılarını engelleyecek. Tabii diyarın dört bir yanına dağılmış efsunlu









eşyaları ve/veya gölge otlarını bulamazsanız. SM'de bir çok yeni yaratık mevcut bunlar; dehşetli penguenler (ciddiyim) başta olmak üzere; yeti (frostling), doom bat (orc), troll (goblin), succubus (dark elf), beholder (tigran), gargoyle (cüceler) , hydra (draconian), saint (archon), treeman (elf), ve necromancer (undead). Ve genel yapay zekanın da seviyesinin yükseltildiğini söyleyebiliriz. Artık düşmanlar daha mantıklı ve akıllıca hareket ediyorlar. Yine bir başka yenilik de serinin hastalarının uzun zamandır yalvar yakar oldukları harita editörü.

Herhangi bir savaşa girmeden Manual Battle seçeneği ile aranızdaki Rommel ve Napoleon'lar kendilerini gösterebilir, Quick Battle ile de acelesi olanlar. Lakin unutmayın bir bilgisayar asla bir insane kadar iyi strateji yapamaz. Son olarak da duruma gore retreat seçeneği ile savaştan cayabilir, veya (düşman ordusu çok kuvvetli, kalabalık ya da üstünse) surrender ile teslim olabilirsiniz. Bir nüans: Düşman birimlerini öldüren vuruşu yapan biriminiz tecrübe puanlarını alıyor. Tüm ordunuzun tecrübesini artırmak için güçlü karakterlerinizi biraz geri çekip, bitirici vuruşu düşük seviye birimlerinize yaptırmak iyi bir fikir olabilir.

Grafikler için söylenebilecek çok özel bir söz yok. Çözünürlük 1280x1024'e çıkartılmış. Karakter animasyonları oldukça güzel, dünyanın grafikleri etkileyici. Oyun alanına baktığınızda, oralarda bir yerlerde gerçekten keşfedilmeyi bekleyen şeyler olduğu hissini veriyor. Savaş ekranında karakterlerin yürüyüşleri hafif sakat havası verse de benzerlerinden (Tekrarlamama gerek var mı?) daha estetik. Büyü animasyonları da ışıl ışıl, monitörleri şenlendirecek tarzda.

Müzikler pek iyi sayılmaz, hatta düpedüz kötü. Tekdüze ve sıkıcı, birkaç dakika arkaplanda duyduktan sonra hemen eliniz kapatmak için opsiyonlara gidiyor. Ses efektleri de çok özel sayılmaz, yaratıklar kendilerinden beklenen sesleri çıkartıp üstlerine düşeni yapıyorlar. Lakin bunda da bir güzellik gizli, çünkü oyun sadece yapması gerekeni, yapması gerektiği kadar yapıyor. Müzikler bir anda patlayıp abuk subuk yerlerde susmuyor, savaşlarda hoparlörler yaratıkların haykırışlarıyla bangır bangır inleyip, kudretli büyülerde cızırdayıp sönmüyor.Yani oyunda bir denge söz konusu.

Oyunun multiplayer opsiyonu büyük değişimler geçirmemiş, Triumph kızları ve oğlanları serinin önceki oyunlarında oyuncuların karşılaştığı hataları gidermek için çok uğraştıklarını söylüyorlar.

Bu şekilli (epik konulu, role-playing öğelerine sahip bir imparatorluk inşası-taktiksel savaş oyunu) türe ve Age of Wonders serisine giriş yapmak için çok uygun bir oyun. Ancak ne olursa olsun SM'in tek başına bir genişleme olduğu unutulmamalı. AoW serisinden zevki aldım, "Daha fazla yenilik için serinin üçüncü oyununu bekleyeceğim" diyorsanız, sizin bileceğiniz iş...

PC CD-ROM

Age of Wonders Shadow Magic

Artılar

Güzel grafikler, sağlam oynanabilirlik.

Eksiler

Aynı şeyden sadece biraz daha.

Level Notu

??

Level Notu nerede [illegible]

Teknolojik casus

SPY HUNTER

Araç bahane, cuv cuv şahane!

Bilgi için: www.spyhunter.midway.com **Yapım:** Aspyr **Dağıtım:** Midway **Multiplayer:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Hiç
Minimum Sistem: 600MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 750MB HDD **Önerilen Sistem:** 1GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran kartı, 750MB HDD

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Artılar

Sadece vakit geçirtebilmesi

Eksiler

Yavan hikâye ve görevler. Zayıf motor. Konsoldan bayağı çeviri.

Level Notu

??

Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3 sayfadaki yazıyı okuyun Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da

Kopya oyun piyasası sınırsızca gelişmeye devam ediyor. Şu an elimde tuttuğum, Spy Hunter olduğunu iddia eden oyunun kapağındaki resmi kopyacı arkadaşlar çok sevmiş olacaklar ki, piyasadaki bir-iki kopya oyunun daha üstünde gördüm. Bir de Sinan'la üstünde "Etkileyici, 8 Puan" gibi bir ibare gördük ki, kim neden, nerden puan vermiş hiç sormayın. İşin kötüsü, oynadığım oyunun isminden gerçekten emin olamadan yaşamak nasıl bir stres veriyor insana bilemezsiniz. Tamam isim ve içerik biraz tutuyor gibi ama... Aslında madem bu konuda bu kadar esneğiz, ben bu oyuna Spy Jumper demek istiyorum. Dedim bile!

Jump! Jump Jump!

Son zamanların modası, konsoldan oyun çevirmece avı devam ediyor. Midway'in bizzat kendi elleriyle çevirdiği Spy Hunter'ın aslında ikincisi konsollar için çıkmış durumda. Bu ilk sürüm çevirisi yine de belli açılardan sizi idare edebilir. Oyun isminden konu tahmini yapan arkadaşlar "Casus var, bir şeyler avlıyor" tezlerinde yanılmayacaklar. Nostra adlı çok güçlü bir şirketin sahibi tüm dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Bunun için bütün ulusları tehdit ediyor. Buna karşı Ulusal İspiyonlama Merkezi de Spy Hunter adında bir grup kurup bunun eline uçak, sürat motoru, deniz botu ve yarış arabası olabilen, her tarafından füzeler silahlar fışkıran bir araç veriyor. Haliyle siz de bu aracı kullanabilen yegane pilotlardansınız.

Aldığınız görevler senaryoya bağlanmış. Fakat içerik olarak klasik "Şunları yap, bitsin" şablonunu içeriyor. Oyun test görevi adı altında bir alıştırma göreviyle başlıyor. Her görevden önce o haritada yapmanız gereken birincil ve yan görevleriniz harita üzerinde dolaştırılarak gösteriliyor. Mesela; "kukaları devirmeden şuraya var", "şuradaki hedefleri vur", "bunları vurma"...

Biri palet mi dedi kanat mı dedi?

Aracın yol tutuşu gibi özelliklerden bahsedemiyorum çünkü zaten araç bahane cuv cuv şahane diyorum.

Konsoldan çevirme bir oyunun grafikleri çoğu zaman orta seviyeyi geçemez. Hele hele oyun konsolda da kötü grafiklere sahipse. Spy Hunter'da teknik açıdan sadece ekrana bakılabilecek kadar inci döken bir oyun. Zaten konsol piyasasında ikincisi varken bunu eleştirmenin mantığı da yok. Oraya buraya vuracağım diye çıldırıyorsanız, bir bakın diyebilirim. Ama pek yaklaşmasanız mı sanki?





Oyunun konsoldan birebir olarak çevrilmesi grafiklerin baştan kaybetmesine neden oluyor.



Görevler gerçekten de çok sıkıcı...



Europa Universalis:

CROWN OF THE NORTH

Karlı dağların, yeşil vadilerin ve perili ormanların diyarında tarihi bir strateji oyunu...

Bilgi için: //www.paradoxplaza.com/ **Yapım:** Paradox. **Dağıtım:** Strategy First. **Tür:** RTS **Multiplayer:** Var. **İngilizce Gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 266Mhz CPU, 32 Mb Bellek, 8 Mb GPU, **Önerilen Sistem:** 500Mhz. CPU, 64 Mb Bellek, 8 Mb GPU

Ali Güngör 'Craddamerin'
gali@level.com.tr

Strateji oyunlarında hep tarihin en şanlı ve de en kanlı savaşlarını yönettik. En büyük milletler, en büyük imparatorluklar ve en büyük savaşlar konu alındı. Haliyle bir yerden sonra bunlara iyice alıştık. Fakat şimdi tutup da Kuzey tarihini konu alan bir strateji oyunu ile karşılaşınca şaşırdım ve değişikliğe sevindim. Ayrıca strateji severlerin tanıdığı ve sevdiği Europa Universalis oyun motoru kullanılarak aynı ekip tarafından yapılmış olması da ayrıyeten dikkate değer özelliklerdi.

Norveç, İsveç ve Danimarka

Atadan savaşçı ve Avrupa'nın geri kalanı gibi Pagan inanışlarını Hıristiyanlığa yedirmiş olan bu ülkeler, Ortaçağ'ın büyük kısmında kanlı iç savaşlar ile çalkalanıyordu. 1275 ve 1340 yılları arasında geçen CoN'da seçebileceğimiz altı taraf var. Bunlar kendi topraklarının başında tacın peşinde olan lordlar ve prensler. Her tarafın gücü EU oyunlarında alışık olduğumuz üzere farklı. Küçük bir Duka'lığı seçerseniz ona göre güçsüz başlarsınız. Öte yandan tarihi düşmanlarınız diğerlerinden daha az ve güçsüz olacağından güçlenmek ve karışıklıklardan yararlanmak için fırsatınız olur.

CoN'un sadece tek bir ana senaryosu var. Yıl 1340 olduğunda, ne olursa olsun oyun bitiyor. Bu zamana gelene kadar bütün haritayı işgal ettiyseniz ya da en çok zafer puanını topladıysanız kazanıyorsunuz. Doğrusu bu oyunda kazanmak öyle büyük bir tatmin vermiyor, fakat esas keyifli olan kaptırıp oynamak. Küçük bölgelere bölünmüş haritada elinizdeki bölgelerde şehir, tarım alanları, ticaret loncaları, kilise, şato, sur, eğitim alanı ve liman yapılarını dikebiliyor ve geliştirebiliyorsunuz. Her seferinde tek bir bina ve ünite yapmak mümkün. Çoğu ünite de, mesela oyunda düz alanlarda en güçlü olan şövalyeler beşinci seviye şato ve kilise gerektiriyor. Footmen'ler engebeli araziyi tutmakta, crossbowmen şövalyeleri indirmekte, paralı askerler de kuşatmalarda kuvvetliler. Bir de şövalye yamağı, yani hafif süvari ve üç çeşit gemi bütün ünite çeşitlerini oluşturuyor. Doğru yerde doğru kombinasyonları kullanmak gerekse de genelde daha kalabalık orduyu yapmak yeterli. Kuşatma cihazlarını yapıp yollamıyoruz, saldıran ordu karşı orduyu yenince kuşatmaya başlıyor, surların gücü düşüyor ve yeterince dayanırsanız bölge sizin oluyor.

Oyunda; köylülerle, soylularla, rahiplerle ve tüccarlar ile aranız sadece isyan sıklığı ve gelire etki ediyor. Kaynak kontrolü ise çok dengesiz olduğundan bir süre sonra anlamsız bir şekilde zengin oluyorsunuz ve parayı harcayacak pek bir yer de yok. Buğday deseniz aynı şekilde, kıt olması gerekirken gittikçe yığılıyor. Bu gümüşü en iyi diplomasi ile değerlendirip milleti en yakın dostunuz haline getirebilirsiniz.

Basit ve eğlenceli mi, yoksa sığ ve sıkıcı mı?

Maalesef bir yerden sonra oldukça sıkıcı, çünkü tek yaptığınız bölgeden bölgeye koşturup asker üretmek, onları toplayıp bir yerlere yollamak. EU 2 ve Hearts of Iron ile aynı derinliği ve çeşitliliği bekleyenler benim gibi hayal kırıklığına uğrayacaktır. Haçlı Seferlerine katılıp katılmamak, Avrupa' dan gelen bir sanatçıya nasıl davranacağınıza karar vermek, bir soylunun oğlunu şövalye yapıp yapmamak, kiliseye nasıl davranacağınıza karar vermek gibi tatmin hissi veren kararlar... Ancak oynayacak başka hiçbir şey bulamazsanız otomatik pilota bağlayıp oynayabileceğiniz bir oyun.

Artılar

Rasgele gerçekleşen olaylar.

Eksiler

Kaynak kontrolü, üs geliştirme gibi olaylar anlamsız kolay ve çeşitlilikten yoksun.

Level Notu

??

Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3 sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarımız sayfa 100'de.

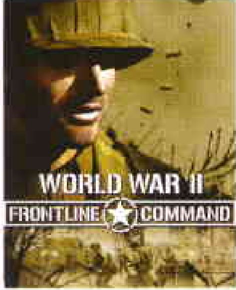
World War II

FRONTLINE COMMAND

Savaş oyunlarının 3D olması onları diğerlerinden sadece ufak bir adım öne geçirebilir.

Bilgi için: www.codemasters.com **Yapım:** Koch Media **Dağıtım:** The Bitmap Brothers **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji **Multiplay:** Var **İngilizce:** Orta
Minimum sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM, 850MB HDD **Önerilen sistem:** 1.2GHz işlemci, 512MB RAM, 850MB HDD

Onur Bayram
onur@level.com.tr



Artılar

Grafik motoru yumuşak ve net. Efektleri iyi.

Eksiler

Ünitelerin hareketleri garip. Renkler kasvetli. Müzikler sıkıcı.
Son karar: Multiplayer dışında beklentilerin hemen hemen tamamının karşılandığı bir oyun olmuş. Teknik açıdan kusursuza yakın. Vazgeçmesi zor.



Level Notu

Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da.

Konumuz yine yeni yeniden İkinci Dünya Savaşı. Fakat bu sefer çok da tarihi bir içeriği yok. Daha çok dağınık görevlerden oluşuyor. Klasik köprü patlatma, radar ele geçirme görevleri bildiğiniz gibi hepimizi sıktı. Oyun öncelikle tutorial bölümleriyle başlıyor. Dört bölümde üniteleri ve hareket etmesini öğreniyorsunuz ama zaten çok da fazla varyasyon yok, çünkü çok fazla ünite çeşidi yok. Genel olarak bir iki asker çeşidi bir iki de araç bulunuyor oyunda. Bunun belki de en büyük sebebi oyunun 3D motora sahip olması. Fazla ünite ve fazla araç, fazla kaplama ve animasyon demek. Asıl Blitzkrieg gibi bir oyunun 3D olması strateji dünyasında bir çığır açabilirdi belki.

Garip ünite kontrolü

Ünite ve araçların kontrolü alışıldık gerçek zamanlı stratejilerden farklı. Sol tuş seçim için, fakat yine sol tuş bütün emirleri veriyor. Bu yüzden çoğu zaman tuş karmaşasına düşüyorsunuz. Zaten siz bu karmaşaya düşmeseniz üniteler belli bir karmaşa içinde oluyorlar genelde. Muhtemelen bu alışamadıkları 3D dünya içinde kendilerini boşlukta hissetmelerinden olacak ki, verdiğiniz emirleri düzgün uygulamayıp, istediklerine ateş etmeyerek ve saçma sapan yerlere yürüyerek vuruyorlar içlerindeki isyan dalgasını dışarı.

Aslında yönetilmek için iyi bir sistem oluşturulmuş. Ufak grupları seçmenize izin vermeyip bölük bölük asker seçtiriyor oyun. Bu bölüklerin veya araçların üzerine sağ tuşla tıkladığınızda yuvarlak bir menü ve üzerinde emirler çıkıyor ortaya. Klasik "saldır", "savun", "tut", "yakala", "koş" gibi emirlerin dışındaki bir yenilikse "tuzak kur". Tuzak kurma ve defansın yönünü belirleyebilmeniz iyi bir fikir olmuş. Böylece menzili ve yönünü görerek içiniz rahat oyunu oynuyor, "Acaba adam gelince vuracak mı?" diye endişelenmiyorsunuz. Aynı yuvarlak menüden adamların ikincil silahlarını ve formasyonlarını da seçebiliyorsunuz. Formasyonlar küçük gruplar içinde olduğundan çok da mantıklı değil. İkincil silahlar ise genelde el bombası gibi her saniye kullanılamayacak limitli mühimmat oluyor. Tankların kurşunu sadece ileri zorluk seviyelerinde bitiyor. Erlerin ve makineli tüfek taşıyan adamların cephanesi ise saçma bir şekilde hiç bitmiyor. Üniteler ve araçlar ateş ettikten sonra belli bir doldurma süresi beklemek zorundalar. Fakat bu süre oyunda çok yanlış ayarlara maruz kalmış. Bir roket atarın doldurulmasını beklemek yüzünden genelde oyun kaybediyorsunuz. Çünkü hem ateş edemiyor hem de kaçmaya çalışınca demin bahsettiğim hareket zorlukları sebebiyle kaçamıyor ölüyorsunuz. Yaralanan veya cephanesi biten üniteler sağlık veya cephane desteği alabiliyor.

Mezarlıkta savaş

3D motor dedik ama nasıl bir motor, bunu da ayrıntılandırayım. Grafikler net ve oldukça yumuşak ama adamlar haritanın üzerinde plastik askerler gibi duruyorlar. Bazı araçlar sanki havada gidiyor gibiler. Fog of war, yani savaş sisi oyuna mezarlıkta oynuyormuş havası katıyor ve atmosferi kasvetli yapıyor. Aslında oyunun ekran görüntülerine dikkatli bakmazsanız radyasyon çağı sonrası gelecekte geçen bir oyun bile sanabilirsiniz. World War II ses konusunda biraz iyi sayılabilir ancak müzikler sürekli madalya törenindeymiş hissi uyandırıyor.

Oynanması çok gerekli olmayanlar kategorisine koymak zorunda olduğum, aslında potansiyelin her zaman varolduğunu fakat başarmanın çok fırın ekmek yemekten geçtiğini gösteren bir oyun olarak anılarıma karışıyor World War II: Frontline Command.


Mezarlığın gerçeği burada. Korku oyunu mu acaba bu?


Daha çok tasarısı yarıda kalmış bir harita gibi.


Patlama mı, yoksa kamp ateşi mi?

Roller Coaster Tycoon 2:

WACKY WORLDS

Yüce Tycoon tahtının başarısız adaylarından birinin daha da feci çömezi...

Bilgi için: www.rollercoastertycoon2.com **Yapım:** Frontier Development **Dağıtım:** Alari **Multiplay:** Yok

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

Minimum Sistem: 300Mhz İşlemci, 64MB Bellek, 120MB HardDisk **Önerilen Sistem:** 500Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 200MB HardDisk **İngilizce Gereksinimi:** Az

Simülasyon krallığında küçük bir kasabaydı önceleri Tycoonya. Komşu eyaletlerinden farklı olarak kasabadaki herkes işletme simülasyonu oynar ve yaratırdı. Havaalanları, lunaparklar, kumarhane, hastane ve üniversiteler ve daha bir çok sektörün işletmeciliği Tycoonya sakinlerinin uzmanlık alanıydı. Zaman geçtikçe değişimler boy göstermeye başladı. Uçak ve gemi simülasyonu eyaletlerinden yavaş yavaş ziyaretler akmaya başladı. İnsanlar Tycoon oyunlarının zevkini kavramaya başladıklarında, yöneticiliğin ve halkı mutlu etmeye çalışmanın da ordu kahramanı olmak kadar zevkli olabileceğini gördüler.

Kasaba büyüyordu.

Tycoonya'nın kara günü

Ne yazık ki kasabanın ucuz kopyaları, başarısız Tycoon yaratıcıları da oluyordu. Başarısız...

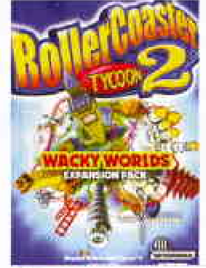
Sanırım en son tanıştığım Tycoon olan RCT2: Wacky Worlds için bu epey iltifat dolu bir sözcük. Çünkü oyun dünyasının yüz karası bir ek görev paketinden bahsediyoruz. Yaratıcılıktan yoksun, hiçbir köklü yenilik veya güzellik getirmeyen bir devam. Eminim kimse sevgili Wacky Worlds'ün sadece dünyanın çeşitli yerlerinde geçen 17 tane senaryo ve birkaç on tane yeni (ama kısıtlı ve sadece eskilerinin üstü kaplanmış) Roller Coaster'lar getirdiğini ve oyunun ana eksiklikleri kapamaya yönelik hiçbir adım atmadığını duyunca ağır gittiğimi düşünmeyecektir.

Acı ama doğru dostlar. RCT2 ne yazık ki eksikleri olan bir oyundu ve oyunun tasarımcısı Chris Sawyer bu eksikler konusunda Wacky Worlds'de de aynı şekilde ısrar etmiş. Oyunun fanları harita editörü, SandBox (görev mörev olmadan oynama) gibi opsiyonlar talep etmiş olsalar da hiçbiri sallanmayıp oyuna sadece dünyanın dört bir yanında geçen haritalar ve bölümler eklenmiş. Düşünce tabii ki, Çin Seddi'nin hemen yanına kurulabilecek dev bir RollerCoster ilginç gözükecektir. Böyle olduğu kesin ama yine de yeni bir oyun almaya değecek kadar değil.

Kısıtlamalar, sınırlar

Tüm bu senaryolarda kimi güzel kimi de kötü kısıtlamalar var. Mesela Güney Amerika'da geçen senaryolarda yağmur ormanlarını da korumalısınız, dolayısıyla yeryüzünü değiştirmeye izin vermiyor. Aynı şekilde Çin Seddi'nin civarında da istediğiniz gibi değişiklik yapamıyorsunuz. Çok ufak olsa da oyunun gerçekçiliğini ve zorluğunu arttıran güzel düşünceler bunlar; ama oyunun özgürlüğünü baltalayanlar da var: Her ne kadar 50 yeni RollerCoaster gelmiş olsa da bunları istediğiniz zaman herhangi bir yere yapamıyorsunuz. Çoğu belli bir bölgeye özel ve başka ülkelerde açılmıyor. Yani Avrupa'da bir Çin restoranı açmak mümkün olmuyor. Ayrıca bu yeni oyuncaklar arasında da gerçekten farklı ses getirecek bir değişiklik de yok. Hemen hepsi eski versiyonlarının makyajlanıp süslenmiş hali.

Daha çok müşteri çekmek, daha çok para kazanmak, parkınızın Rating'ini yüksek tutup, halkınızın mutluluğuna dikkat etmek gibi klişe güzellikler ancak onu taşıyanların orijinallikleriyle kalitelerini koruyabilir. Bir çok Tycoon oynamış birinin sesine kulak vermek gerekirse RCT2:Wacky Worlds bu konuda sınıfta kaldı Level halkı.



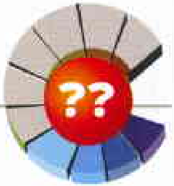
Artılar

Birçok yeni RollerCoaster ve parklara eklenebilecek yeni dükkanlar. Senaryoların geçtiği yerler ilginç. Çok düşük bir sistemde bile çalışıyor

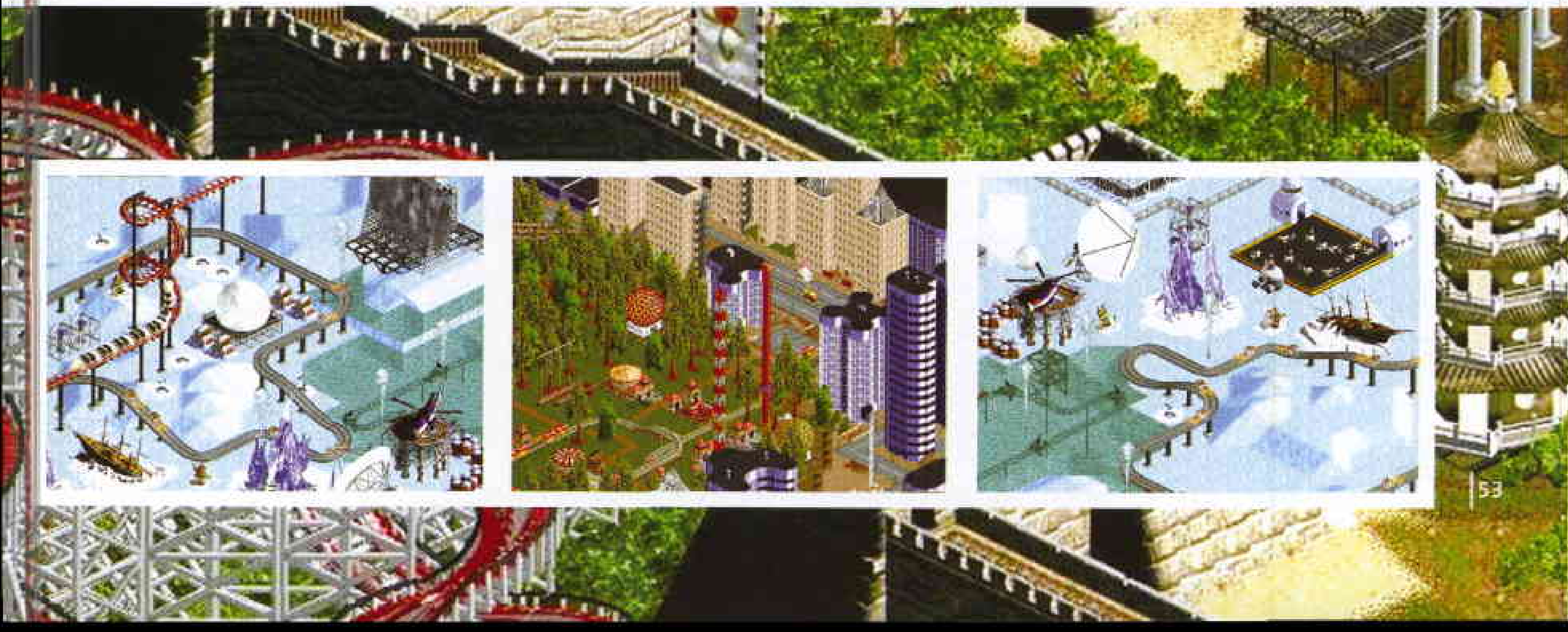
Eksiler

Görev olmadan kendi parkınızı yapmanıza izin vermiyor. Bahsetmeye değer bir yenilik getirmiyor

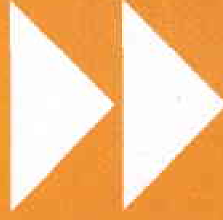
Level Notu



Level Notu nerede diye merak ediyorsanız, 3 sayfadaki yazıyı okuyun Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da



Burak askerde kendine iyi bak, terli terli soğuk su içme, erken yat erken kalk, komtanlarına karşı gelme, kartonuna dikkat et. Çabuk git, çabuk gel. O koca kafanı da vurma sağa sola. Seni seviyoruz!



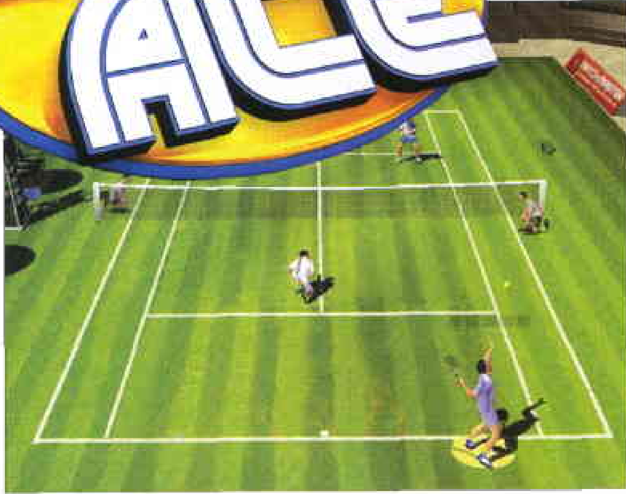
kısa kısa

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Perfect ACE

Yapım: Aqua Pacific Ltd
Dağıtım: Oxygen Interactive
Minumum Sistem: 500Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı





Asıl sorun şu ki sevgili okurcular, tenis nedir ki? İnsanların ellerinde filelerle karşılıklı olarak zıp! zıp! diye zıplamak ve o sırada oradan geçmekte olan sarı elmaya ytong! diye vurmak suretiyle oynanan sipora (yanlış yazayım) tenis denir. Bir ata siporu olan tenis çiftli, beşli veyahut onikili ve de yatık sekizli şekillerde oynanır. Bu eyleme de Çok Oyunculu Tenis Siporu denir. Ayrıca tenis sahasında yol şeridi gibi beyaz beyaz, boy boy çizgiler vardır, bu çizgilere ise çizg... Ehm, neyse!

... Diğer sorun şu ki sevgili okurpiyerler, Perfect Ace bir nedir? İnsanların ellerinde klavyelerle fit! fit! fit! diye program yazmak ve guz! diye uyumak suretiyle meydana getirdikleri tenis oyununa Perfect Ace denir. Bir ata oyunu olan Perfect Ace ise mır mır mır ve de mır'dır! Bu oyunda iki adam var ve bu iki adam birbirlerine top, ayakkap, yeri geldiğinde elma, armut, turunçgil atıyor. Bu turunçgillere ise... Ehm, neyse! (işbu ki bu yazının sorumluluğu yazara ait değildir ve de işin gerçeği şu ki, yazar bu yazıyı yazarken uyumaktadır).



Cabela's BIG GAME HUNTER 6

Yapım: Activision
Dağıtım: Activision Value
Minumum Sistem: 500Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı



Adından da anlaşılacağı gibi bu oyun bir av oyunu ve evli, iki koca kafalı çocuğu var, hobileri arasında bisiklete binmek, yemek yapmak, yemek yemek ve de hayaletlerden korkmak var.

Elbette bu oyunun bir geyik avlama oyunu olduğu inkâr edilemez. Bu oyunda ne yapmanız gerektiği ise apaçık ortada sevgili okurcular. Masum geyikleri ve hayvanları dikşiyan, dikşiyan diye vurmak. Anlaşıldığı gibi Medium Game Hunter 9, yaşı 0 ilağ 18 arasında olan oyuncular için pek uygun değil. Yaşı 18 ilağ 99 arasında olan oyuncular ise bu oyunu istedikleri gibi oynayabilir, yiyebilir, hatta ısırabilir. Tabii ki her Kısa Kısa oyununda olduğu gibi Small Game Hunter 12'de de birçok sorun mevzu bahis. Bu sorunlardan en çok sorun çıkartanıysa şu şişman, kısa boylu olanı. Evet işte şu! (vay adi!) Bu kısa boylu grafik sorunu oyunu ta veya yaygın adıyla taaa başından mahvediyor. Tabii ki sorunlar bunlarla kalmıyor. Bir diğer sorun ise şu en arka sırada oturan çelimsiz, zayıf, saçlarını yandan ayırmış olanı. Evet işte şu! (vay edepsiz!) Bu çelimsiz kontrol sorunu da oyunu tam başından, bilemedim tam ortasından, olmadı hipotenya kenarından mahvediyor. Tabii ki sorunlar bunlarla kalmıyor. Bir diğer sorun ise şu ortadaki...



World of Outlaws Sprint Cars



Ratbag Software'in Powerslide motorunu kullandığı uyuyan sekizinci* oyunu olan Sprint Cars, Powerslide gibi sessiz, sedasız, patavatsız bir oyun. Şimdi geleyim bu oyunun yarım sayfalık kapsamlı, dev, yarı-dev, Elf Melf incelemesine... Klavyemi Burağa doğru fırlatayım da paragraf açay... Aaa! Purak yok! Purak! Koca kafa... Fırk... (P Şimdi Asker serisine başlayacağım, bekleyin, az sonra, bir dahaki ay, her neyse, neyse!)





Yapım: Ratbag Games
Dağıtım: Infogrames
Minumum Sistem: 400 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Sprint Cars'ta yamuk yumuk tam 24 adet araba kullanabiliyor ve bu arabalarla dere tepe yamuk gidip toz toprak, yağmur kış veya hava raporu demeden yuvarlanabiliyorsunuz. Tabii ki burada ufak, tefek, beş aylık bir sorun var, iki nokta, diğer noktalama işaretleri ve se: Klavyeyi ısırmama rağmen aracı yolda tutamadım! Ayrıca bu çirkin, yamuk kafalı, kepçe kulaklı, asosyal grafik motoruyla daha kaç adet oyun yapılabilir ki? (tamam, işbu ki yazının sorumluluğu yazara aittir belki ama, yazar kaçmaktadır, bakınız nasıl da kaçmak!)

*Yatık sekiz

Test Drive





Yapım: Pitbull Syndicate
Dağıtım: Atari
Minumum Sistem: 500Mhz CPU, 96 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



Yasal uyarı! Test Drive, Test Drive 6'nın devamıdır! Yasal uyarı bitti! Kontrol edip yemek yiyin veya televizyon izleyin, ne bileyim ben!

Ne var ki, bu ay için yazdığım bir diğerinci araba yarışı olan Test Drive'da da araba kullanıyorsunuz. Arabanızın direksiyonunu klavye yardımıyla çevirebiliyorsunuz. Direksiyon sağa, veya olmadı sola doğru fıjt! diye çevrilebiliyor. Bu oyundaki mod sayısı ise, bu oyundaki mod sayısı iseeee, ıı, unuttum! Fakat oyuna girip bakayım! Bekleyin bakayım! Baklavayım bakayım!

(50 yıl sonra) Dirilillili! (Telefon çal!) Çilonk! (Telefonu aç!) -Merhaba Fırat amcacım ben Level dergisinden Abdûlhamit! -Haaaa, ne, ne dedin evladım, Kefal mi? -Level Fırt amca Level, Kısa Kısa'yı yarım bırakmışsın, mod'ları yazacakmışsın, "Baklavayım bakayım!" deyip ortadan kaybolmuşsun, onları yazıp yazmayacağını soracaktım. -Ha, baklava mı? Sensin ulan baklava, utanmaz arlanmaz! Baston yok mu baston!!!?!?!?! Çata çuta pat çot! (Telefona vur!)

Yok ben Kefal dergisinden III. Abdûlhamit'miş de bilmemne! Değişik şeyler! Saygı da kalmamış bu gençlerde! Mır mır mır mır... -Dıt dıt dıt dıııııt dıt dıt dıt dıııt...

Seventy-Six Muscle Car 3



Yapım: Silverfish Studios
Dağıtım: Global Star Software
Minumum Sistem: 500Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



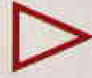
Şu an elimde tutmakta, tutmuş, şey olmuş, tutmuş olmuşum, tutacak, yakacak, mır mır! Olamaz! Yazamadım! Yazmayı unuttum! Tatile gitmeliydim, gitmemeliydim! Muscle Car 3 bir araba yarışı (aa yazdım).

Muscle Car 3 adındaki bu oyun arabalarla oynanan bir araba yarışı. Bu oyunda birçok araba var ve bu oyun bir araba yarışı. Evet evet araba yarışı! Bunların dışında (zira çok şey anlattım, bunların bir dışı olmalı), oyunda teneke ve ton balık konservesi olan 1920'li yılların arabalarını kullanıp ısırabiliyorsunuz. Ayrıca kariyer mod'u sayesinde profiterol (profesyonel yazayım!) bir oyuncu olabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda diğer mod'lar da bulunuyor. Bu mod'lar ise şu mod'lar: Şu mod, bu mod, o mod... Siz bu sayfalara kus! diye kusarken ben çok uzaklarda falan olmayacağım. Burada yazı yazıyor olacağım. Neyse ki yazı yazma yeteneğimi yeniden şey yaptım, eee, şey işte, boroloprolop, borolop! Ayyy!

Sizi kan tutması başkadır, kanınızı emmek için sizi tutmaları bambaşka...

BLOOD

Ali Güngör, gali@level.com.tr



Eskiden üyesi olduğu Şeytana Tapanlar Mezhebi'nden intikam almak için mezarından kalkan bir vampir, kahramanımız. Gayet neşeli bir şekilde tonlarca silah kullanarak sınırsız bir yıkım yaratıyor, bu yıkımın yarattığı girdabın içine çekilip oyundan kopamıyoruz. Her yer kan içerisinde, zombiler barlara dalıp kurbanlarını parçalıyor, yiyor, kanatlı dehşetler üzerlerine kapandıkları insanlardan geriye bir kan bulutu bırakıyor. Katliam, katliam ve yine katliam... Duvarları parçalıyor, binaların yarısını uçuruyor, ayaklarımızın dibine bir ton patlayıcı bırakıp patlama ile uçmanın tadına varıyoruz. Böylece roket jump olayı lügatimizdeki yerini alıyor.

P-100 işlemci, 16 Mb RAM ve 70 Mb HDD alanı ne kadar da komik geliyor şimdi? Ama Duke Nukem 3D oyun motoru kullanan oyunda 640'a 480 çözünürlük gayet güzel görünüyor. Kanla kaplı ve klasik korku filmleriyle de alay eden mekânları kadar müzikleri ve oldukça özen gösterilmiş sesleri de atmosferi mükemmel yapıyor. Müzikleri soundtrack şeklinde kayıtlı olduğundan bilgisayarınıza kaydedip devamlı dinleyebilirsiniz.

Kuşkusuz bu oyunu benzerlerinden ayırıp klasik yapan şey, daha önce de dediğim gibi dur durak bilmeyen bir hareketliliğe ve doluluğa sahip olması. Etrafta dekor gibi duran pek çok şey aslında gizli mekânlara ilginç esprilere ve silahlara açılıyor. Çatlak olmayan, yani kıramayacağınız gibi görünen bazı duvarlar kırılabiliyor, duvardaki kanlı silah gizli geçit açabiliyor ve tezgâhtaki bir bıçağa dokununca "Öldür onları" diye fısıltılar dolaşmaya başlıyor! Bazen sadece bir duvarda geçit açmayı umarken binanın çoğunu çökertebiliyorsunuz ki bu esnada yer zangır zangır sallanıyor!

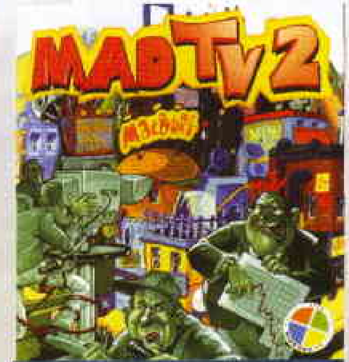


Trenler, gemiler ve uçaklar var ve hareket halinde olabiliyorlar. Bir binadayken dışarıda fırtına başlayıp yıldırımlar yağdırabiliyor. Yıldırımı yiyen ağaçlar yanmaya başlıyor ve böylece sonu gelmemecesine devam ediyor.

Keyif verici maddeler

Tabancalar, vurdu mu tepen, kısa kesilmiş, korku filmlerinde vampir avcılarının dostu çifteler, bazukalar, patlayıcılar, takır takır saydırırken keyiften de salyalar saçacağınız Thompson... Silahlar için ikinci atış mod'ları... Misal Thompson'da soldan sağa, sağdan sola mafya filmi lezzeti veren bir atış seçeneği. Bunlar tabii ki klasik olanlar, esas Blood'ı Blood yapan ve ilginç bir şekilde kan döken silahlar ise eti kemikten sıyıran kurukafalı büyü asaları, sıktığınızda karşıdakini parçalayan, elinizde kanlar içinde atmaya devam eden kalpler, iğnedanlık vazifesi gören voodoo (hep beraber söylüyoruz: vuuuduuuuu!) bebekleri! O olmasa zombilerle kim bilir belki de aynı rakı sofrasına oturmak zorunda kalacağımız, canımız ciğerimiz alev makinesini de unutmayalım!

Benden bu kadar canlar, gerisi size kalmış, neşe içinde kan banyosu yapın.



Mad Tv

Olmaz böyle televizyon kanalı!

Çizgi film tadında, kendine has bir espri anlayışıyla televizyonculuk ve medya ile dalga geçen bir oyun. Bir gökdelende bir oraya bir buraya koşuyor, kısıtlı bütçe ile tv programları, çizgi filmler belgeseller, filmler alıp programa koyuyor ve rating almaya çalışıyorsunuz. Her yeri komedi dolu, öğreninçe acayip saran fakat biraz zor bir oyun Mad TV. Başarırsanız gökdelenin üst katlarına taşınır, başarmazsanız bir tekme ile 50 katı bir seferde inersiniz, kafa üstü.

Oyun mu, yoksa sanat eseri mi?

Sanitarium

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Gözlerinizi araladığınızda kendinizi ufak, soğuk bir odada buluyorsunuz. Başınız çok ağrıyor... Dışarıdan çığlıklar ve kulağınızı tırmalayan bir alarm sesi duyuyorsunuz. Yattığınız yerden doğruluyorsunuz ve merak içinde odadan çıkıyorsunuz. Dışarı çıktığınızda şok oluyorsunuz... Terkedilmiş bir akıl hastanesindesiniz. Her yerde deliler var. Kafasını saatler boyunca duvarlara vurup duvarı kanıyla kırmızıya boyayan, olduğu yerde sallanıp kendi kendisine mırıldanan, insanın içinin çekilmesine sebep olan onlarca deli... Neden bu tımarhanede olduğunuzu veya en kötüsü, kim olduğunuzu bilmiyorsunuz. Çevrenizdekilerle konuşmaya çalışıyorsunuz ama anlamsız cevaplardan başka hiçbir şey alamıyorsunuz. Biraz ilerleyip kontrol odasının olduğu yere doğru gitmeye çalışıyorsunuz. Bir adım attıktan sonra bir delinin dengesini kaybedip, çığlıklar içinde aşağıya doğru düşmesine tanık oluyorsunuz. Kendinizi toplayıp odanızda bulduğunuz bezle tellerden kayıp kontrol odasına geçiyorsunuz. Dolaptan anahtarı aldıktan sonra geçidi açıp, tımarhanenin tam ortasındaki melek heykelinin yanına gidiyor ve anahtarı cebinizden çıkarıp korkuyla heykeldeki yere takıyorsunuz... Heykel canlanıp sizi kanatlarının altına alıyor... Kurtulduğunuzu sanıyorsunuz... Ama yanılıyorsunuz.

Kendini aramak...

Bu satırları nasıl yazsam bilmiyorum... Sanitarium, bir oyunun sadece senaryosuyla bile mükemmel ve çarpıcı olabileceğini kanıtladı. Buradaki "çarpıcı" kelimesine dikkat edin. Oyun gerçekten de sizin duygularınızla oynuyor, moralinizi bozuyor, hatta yeri geldiğinde gözlerinizin dolmasına bile sebep oluyor. Kendinize dair hayal meyal hatırladığınız anılarla, karşılaştığınız etkileyici karakterlerle, el çizimi ve adeta üçüncü boyutun anlamsız olduğunu anlatmaya çalışan, el çizimi alışılmadık grafikleriyle, Sanitarium sizi alıyor ve kendi dünyasına hapsediyor. Sanitarium aynı zamanda insanı duygulandırmayı başaran tek oyun. Bir düşünün, o karmaşanın içinde silik, flu bir şekilde hatırladığınız şeylerden biri hasta, ölüm döşeğindeki kız kardeşiniz. Odanıza doğru koşup kız kardeşinize bir oyuncak getiriyorsunuz. Kardeşiniz boynunuza sarılıyor... Tüm bu olanları eksiksizce, birebir, sanki bir film izliyormuş gibi hissediyorsunuz. Bunu yapmayı başaran, yani size "bir şeyler" hissetirmeyi sağlayan çok az oyun var. Emin olun çok az...

Dediğim gibi, Sanitarium'u sadece anlatımı ve sunuşu değil. Senaryo gerçekten de şok edici ve inanılmaz. Oyunu oynarken her şey belirsiz. Bir adım sonrasında ne olacağını tahmin edemiyorsunuz. Yalnızca aralarda hatırladığınız sahnelerle taşları yerine oturtmaya çalışıyorsunuz. Oyunu sürükleyici yapan şey de bu. Tabii ki oyundaki sahnelerin birçoğu insanın tüylerini diken diken ediyor. Mesela ikinci bölümde, çocuklarla saklambaç oynarken kiliseye girdiğinizde çocukların ailelerinin ölüleriyle karşılaştığınız sahne...

Kesinlikle sanat eseri...

Sanitarium'u bu sayfalarda anlatmak gerçekten de çok zor. Eğer Sanitarium oynadıysanız, hayatınızda yapabileceğiniz en iyi "şey"lerden birini yapmışsınız demektir, ama oynamadıysanız, hata yapmaya devam ediyorsunuz demektir.



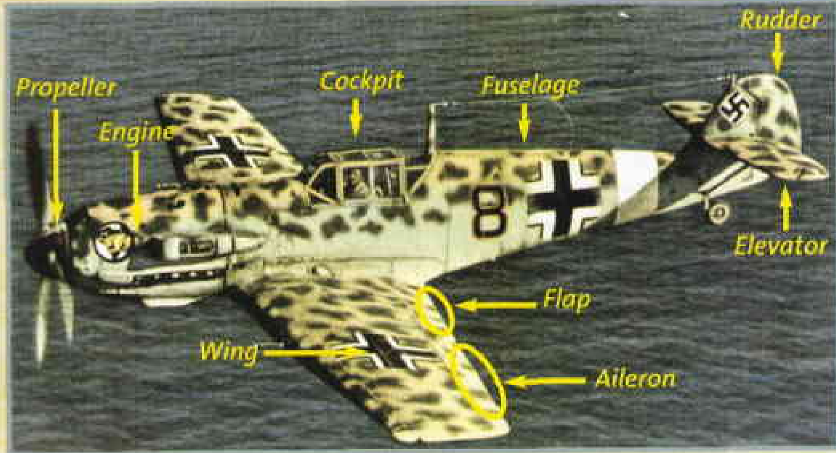




AYAĞINIZI YERDEN KESİN!

Eğitim zayiatı olunmadan nasıl uçulur?

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



Bilgisayar teknolojileri ve tabii buna bağlı olarak oyunlar her geçen gün biraz daha gelişiyor. Haliyle pek çok oyun daha karmaşık bir hale geliyor. Özellikle gerçekçi uçuş simülasyonları gibi oyunların içinden çıkmak, havacılık terimlerine aşina değilseniz, üstelik yabancı dil bilginiz de pek üst seviyede değilse, tam bir vicdan azabına dönüşebilir. Biz de bu konuda sizlerden hayli e-posta gelince oturup konuya bilgimiz yettiğince bir göz atmaya karar verdik. İstedik ki bu türe merak duyanlar en azından çok sık karşılaşacakları temel tanımlamalara yabancı kalmasınlar.

Tabii uçuş simülasyonları pek çok farklı dönemi konu alabiliyor, buna bağlı olarak kullanılan uçaklar ve teknolojiler de büyük farklılık gösteriyor. Ancak son yıllarda PC için çıkarılan simülasyonların büyük kısmı İkinci Dünya Savaşı dönemini konu aldığından, biz de burada ağırlıklı olarak pervaneli uçaklara değineceğiz. Bu dönemde göreve çıkarılan kısıtlı sayıdaki jet ve roket motorlu uçakların uçuş prensipleri de pervanelilerden çok farklı değildir, ne de olsa o zamanlar jet tasarımının emekleme dönemiydi. 1960'lı yıllardan sonra tasarlanan jet uçakları ise havacılık tarihinin farklı bir bölümüdür ve bambaşka bir hikayedir. Helikopter gibi "sabit kanatlı" olmayan hava araçlarına ise şimdilik hiç değinmeyeceğiz, bunları uçurabilmek tamamen farklı bir eğitim ve anlayış gerektirir.

Öncelikle havacılıkla ilgili bazı terimlere ve anlamlarına değineceğim. Peki bunlar oyun oynarken nerelerde karşınıza çıkacak? Bu terimlerle OPTIONS menüsünde tuşları ayarlarken ya da temel uçuş eğitimi görevlerini oynarken ekranda karşılaşabilirsiniz. Bunun haricinde bu terimleri ve anlamlarını bilmek, size pırpırınızı havada tutabilmek için gereken temel bilgileri kazandıracaktır. Devam edelim.



Paramparça...

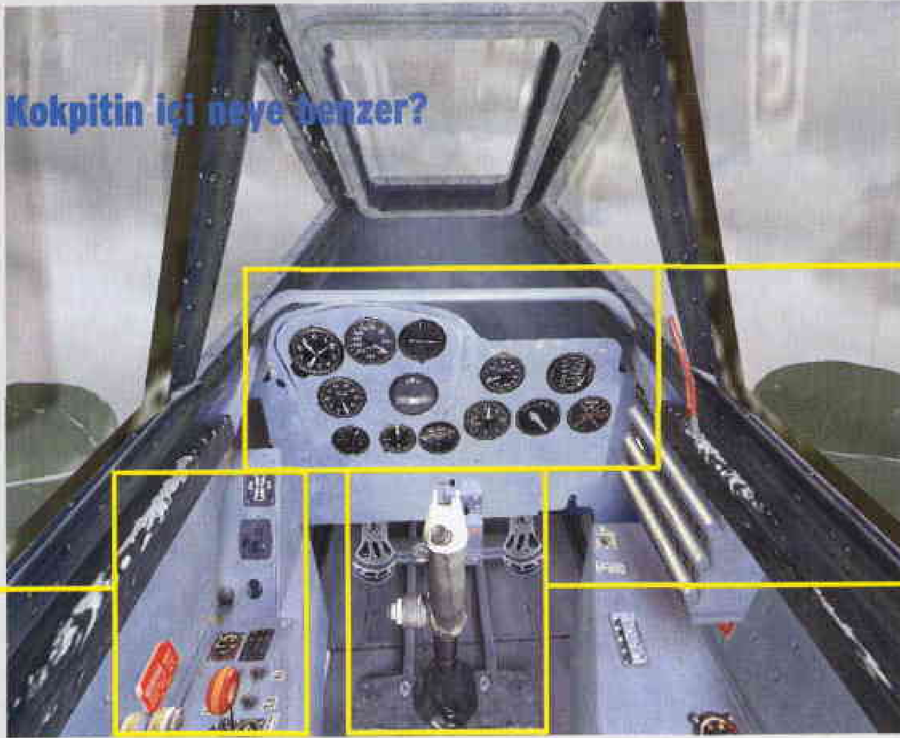
Bir uçağın binlerce parçadan oluştuğunu bilmeyen yoktur herhalde, söz konusu olan nispeten "basit" bir FW 190 bile olsa bu gerçek değişmez. Bu parçaları havada bir arada tutan birkaç faktör vardır. Bunlardan biri şans, diğeri de pilotun uçuş yeteneğidir. Uçağınızı havada tutabilmek için ana parçaların neler olduğunu bilmelisiniz:

FUSELAGE: Uçağın baştan kuyruğa ana gövdesine verilen isimdir. Modeline göre tahta çıtadan yapılmış ve üstü bez kaplanmış, ya da çelik şasi üzerine titanyum plakalar kaplanarak güçlendirilmiş bir tasarımı olabilir. Pilot, yakıt, cephane, motor, telsiz gibi parçaları barındırmakla kalmaz, kanatları da bir araya getirmekle yükümlüdür. Bu yüzden yapısal olarak hayli güçlü olması gerekir.

WINGS: Kanatlarınız sizi havada tutan parçalardır. İkinci Savaştaki tek motorlu avcı uçakları kanatlarının içinde ve altında silah ve yakıt taşıyacak biçimde tasarlanırdı. Çok motorlu uçaklar ise kanatlarda motorlarını da taşırlar.

COCKPIT: Pilotun oturduğu bölüm. Bu bölüm IL-2 gibi bazı uçaklarda kat kat zırhla korunurdu. Zero gibi daha hafif modeller ise pilota pek bir koruma sağlamazdı.

ENGINE: FW-190'da bir, Lightning'de 2 ve B-17'de dört motor bulunur. İkinci savaşın uçakları pistonlu motorlarla donatılmıştı, ancak pek çok firma daha fazla güç için turbo-charger ya da super-charger desteği de kullanırdı. İlk savaşın uçaklarındaki düşük güçlü radyal




U.S. Air Corps Manual p-25

hava soğutmalı motorlar. İkinci savaşta yerlerini 12 ya da 16 silindirli, su ve yağ soğutmalı sıra dizilimli motorlara bırakmışlardı. Bazı avcıların motorları 2,000 beygir ve üzeri güç üretebiliyordu!

PROPELLER: Uçağınızın havada ileri hareketini sağlayan yegane parça, yani pervane! Dışarıdan basit görünse bile, aslında bir pervane hayli karmaşık ve *detaylı bir donanıma sahiptir*. Pervane pale'lerinin, yani kollarının açıları değiştirilerek havadaki çekiş gücü ile oynanabilir, tıpkı otomobillerin vites kutuları gibi.

AILERON: Uçağın ana kanatlarının ardında bulunan bu hareketli parçalar doğrudan kumanda koluna bağlıdırlar ve karşıt hareket ederler. Pilot bunları kullanarak uçağı sağa ya da sola doğru yatırır. Bu açılar oyunlarda "X-axis" olarak geçer.

ELEVATOR: *Uçağın arka kısmındaki* küçük yatay kanatlarda bulunan bu hareketli yüzeyler sayesinde pilot uçağı dalış ya da tırmanma konumuna geçirir. Bu açılar oyunlarda "Y-axis" olarak geçer.

RUDDER: Her uçakta gördüğünüz dikey kanat, yani dümen. Pilot bunu kullanarak uçağın burnunu sağa ya da sola doğru yönlendirebilir. Bu açılar oyunlarda "Z-axis" olarak geçer.

ARMAMENT: Bir uçağın gövde içi ya *da dışında taşıdığı her türden silah yüküne* verilen genel isimdir.

LANDING GEAR: Uçağınızın iniş takımlarına verilen genel isim. Bu takımlar gövde içine alınabilir (Retractable) ya da sabit (Fixed) olarak tasarlanmış olabilirler. İniş takımlarının hidrolik sistemleri hasara uğradığında bunları el pompası ile açmak zorunda kalabilirsiniz. Daha da kötü durumlarda gövde üstü inmeniz gerekebilir, ama tabii oyun buna ne kadar izin verir, orası başka bir mesele.



Baylar, motorlarınızı çalıştırın!

Uçağı oluşturan temel parçalardan sonra sırada havada kalabilmek için yapmanız gereken ayarlar var. Uçaklar, özellikle de eski avcılar, filmlerde görüldüğü gibi bir kolu itmekle giden araçlar değildirler. Hoş, hiçbir makine o kadar basit değildir ya, neyse. Havalanmak, havada kalabilmek ve piste tek parça dönebilmek için gözünüz devamlı göstergelerde, kulağınız ise motorun ve gövdenin çıkardığı seslerde olmalıdır. Tabii o esnada bir de savaşmanız gerekiyor! Tüm bu ince detaylarla uğraşmak istemeyenler "Realism", yani uçuşun gerçekçilik seviyesini düşürerek rahat bir nefes alabilirler. Ama daha fazlasını isteyenler için yapılacak ayarlardan bazıları şunlardır:

ENGINE START: Oyunlarda motorunuzu havada ya da yerde iken tek tuşa basarak çalıştırabilirsiniz, tabii ağır hasar görmediyse. Her motoru ayrıca çalıştırmak gerektiğini unutmayın, yoksa bir ağır bombacıyı tek motorla kaldırmaya çalışırken bulabilirsiniz kendinizi! Gerçek dünyada ise işler asla bu kadar kolay değildir, ama ne de olsa bizler oyun oynuyoruz. Ve fakat bazı oyunlar tüm çalıştırma prosedürünü adım adım izlemenize de izin verebiliyorlar, onu da belirteyim.

FLAPS: Uçakların ana kanatlarında bulunan bu hareketli parçalar pilot tarafından farklı derecelerde açılabilirler. Görevleri ise düşük süratlerde kanatın üstünde daha fazla kaldırma kuvveti oluşmasını sağlamaktır. Kalkışta, inişte ya da çeşitli sebeplerle düşük süratlerle uçarken kullanılırlar. Açık unutulurlarsa yüksek süratlerde aşırı türbülans yaratarak dengeyi bozar ve hatta kanatlara hasar verebilirler. Stuka gibi bazı uçaklarda özel tasarlanmış dalış flap'ları da vardır.

BRAKES: İniş takımlarında bulunan frenler kalkışta belli bir güce ulaşana dek sabit kalmanıza, inişte ise daha kısa mesafede durmanıza imkan tanırlar. Ancak bunun dışında bir de "Air Bra-



kes" yani "hava frenleri" vardır. Bunlar genellikle gövdeden dışarı uzanan ve paraşüt etkisi yapan büyük metal yüzeylerdir, havadaki acil manevralarda çabuk sürat kesmek için kullanılırlar. Her uçakta bulunmazlar, bulunsa da her zaman kullanmak akıllıca olmayabilir.

LANDING GEAR: Yerden kesildikten sonra iniş takımlarınızı içeri çektiniz mi? Yoksa Berlin üzerindeki tüm Alman pilotları sizi gösterip, iniş takımları açıkken hızlanmaya çalışacak denli acemi olmanızla dalga mı geçiyorlar? Yüksek süratte bunları açmak ani fren etkisi yaratabilir, ancak kopup gitmelerine de sebep olabilir!

TRIM: Bu kelime aslında "ince ayar çekmek" şeklinde çevrilebilir, en azından buradaki kullanımı açısından. Elevator, aileron ve rudder gibi hareketli yüzeylere kumanda kolunu kullanmadan ince


Atılabilir yakıt tankı

ayar çekme işlemine "Trim" denir. Peki bu neden gereklidir? Uçaklar her zaman düz uçmak için tasarlanırlar, ancak hava şartları ve değişen ağırlıklar nedeniyle bu mümkün olmayabilir. Yani eğer tam yüklü bir Tempest ile uçarken aracınız devamlı burnunu kaldırma eğilimine giriyorsa, sorun ille de joystick kalibrasyonunuz değildir. Burada elevatorlere, yani uçağın dalış/tırmanış kontrolünü sağlayan yüzeylere ince bir "Trim" atarak durumu düzeltebilirsiniz. Tabi yakıt ve cephane azalırsa, ya da rüzgar değişirse yeniden ayarlama yapmanız gerekecektir.

THROTTLE: Motorun gücüne doğrudan hükmetmenizi sağlayan unsur gaz koludur. Kalkışlarda ve acil durumlarda tam gaz gitmek gereklidir, ancak devamlı böyle uçmak motorun aşırı ısınmasına ve tutuşmasına sebep olabilir. Bu yüzden düz uçuşta yüzde 70-80 gaz vermek en iyisidir, tabii kuyruğunuzda kızgın bir Alman yoksa!

FUEL-AIR MIXTURE: Fizik derslerinde uyumadıysanız, atmosferin üst tabakalarına doğru havanın gittikçe azaldığını da biliyorsunuzdur. Bunun anlamı siz yükseldikçe motorunuza daha az hava gideceğidir. Modern motorlar bilgisayar ve yakıt enjeksiyonu sayesinde bu sorunla pek uğraşmazlar, ama 1942'de durum daha farklıydı. Pilotlar değişen yüksekliğe ve hava sıcaklığına göre motora giden hava-yakıt karışımını kendileri ayarlamak zorundaydılar. Peki ayarlamayı unutursanız ne olur? Çok yüksekte motora daha az hava ve daha fazla yakıt gideceğinden, motor "zengin" çalışmaya (Rich burn) başlar ve haliyle aşırı güç kaybeder. Bunun sonucunda düşebilir ya da düşürülebilirsiniz. Tersi durumda ise, yani yakıtın az ve havanın fazla olması halinde ise motor "fakir" çalışmaya (Lean burn) başlar. Bu da aşırı hararete ve sonuç olarak motorun tutuşmasına sebep olacaktır. Bu yüzden yükseldikçe karışımı "fakirleştirmek" (Lean), alçaldıkça "zenginleştirmek" (Rich) gereklidir.

PROPELLER ANGLE: Tahta sabit pervaneli eski modeller dışındaki çoğu uçakta pale'lerinin açılarını hidrolik bir sistem yardımıyla değiştirmek mümkündür. Açı yüksek iken pale'ler daha fazla havayı yakalayıp çekerler, ama daha büyük dirençle karşılaşırlar, bu yüzden yüksek açılar daha ziyade yüksek irtifadaki düz uçuşlarda kullanılır. Kalkış, iniş ve çatışma esnasında ise motorun tüm gücüne ihtiyacınız olacaktır, bu yüzden pervane açısını en alt seviyeye getirmeniz ve pale'lerin olası en az dirençle karşılaşmasını sağlamanız gerekir. Bu ayarlar uçağın havadaki çekişini etkilediğinden hızınızı ciddi biçimde değiştirebilirler. Ayrıca bazı oyunlar pervanenin dakikadaki devir sayısını da değiştirebilmenize izin verirler.

Saat hayli geç olmuş...

Şimdi sırada kokpitin içindeki göstergelerden bazıları var. Oyunlarda bunların ekranda açıkça gösterilebildiğini unutmayın, ancak bu bence atmosferi biraz düşürüyor.

ALTIMETER: Yerden yüksekliğinizi gösterir, ama bu sayı pek kesin olmayabilir! Eski uçaklardaki barometrik altimetreler "deniz seviyesi" düzeyinde ölçüm yaparlar ve fırtınalı havada bu rakam hayli oynayabilir. Yani gördüğünüz rakam altınızdaki dağla olan mesafeyi değil, denizden ne denli yukarıda olduğunuzu gösterir! Yerle olan mesafeyi ölçen radar altimetreler ise savaşın sonuna doğru geliştirilmiş ve az sayıdaki gece avcısına takılmıştı.

AIRSPEED INDICATOR: Bu da sürat göstergeniz. Ama tıpkı altimetreler gibi bunlar da yanılabiliyordu, özellikle karşıdan şiddetli bir rüzgar alıyorsanız! Daha sonra Doppler prensibine göre çalışan ve yere göre hızı hesaplayan daha duyarlı radar hız ölçerleri geliştirildi.

HEADING INDICATOR: Bu gösterge aslında 360 derecelik bir kadrana sahip olan karmaşık bir pusuladır ve uçtuğunuz yönü gösterir. Haliyle yoğun manyetik alanlardan etkilendikleri de olurdu. Günümüzde özellikle büyük uçaklarda GPS ve benzeri sistemler kullanılıyor.

ARTIFICIAL HORIZON: Eski zamanlarda gece uçuşa çıkmak pek güvenli değildi, çünkü uçuşların büyük kısmı "görerek" yapılırdı. Ancak gündüz bile görüş iyi olmayabilir ve bazen bulutların arasında yaşanan bir çatışma esnasında pilotlar uçaklarının yere göre konumunu şaşırabilirler. İşte "yapay ufuk" göster-



Efsanevi P-51 Mustang



gesi bu yüzden geliştirilmiştir, yaptığı iş pilota üç boyutlu uzayda uçağının yere göre olan pozisyonu hakkında bir fikir vermektir.

MANIFOLD PRESSURE: Egzos manifoldundaki basıncı ve ısıyı takip etmek piston motorlu uçaklar için önemlidir. Bu sayede motorun güç üretimi ve durumu hakkında genel bir fikir sahibi olmak mümkündü. Eğer ekranda bu gösterge varsa okunan değerin yüksek olması iyi, düşmekte olması da kötüdür.

FUEL INDICATOR: Eve dönecek kadar yakıtınız kaldı mı acaba? Emin olun o antika motorlar sandığınızdan da çok yakıt tüketiyordu!

AMMO INDICATOR: Cephanesi kalmayan bir avcı için yapılacak tek iş vardır, o da eve dönmek. Tabii Hans bırakırsa!

GEAR INDICATOR: Bu göstergeler yeşilse inmenizde sakınca yoktur. Kırmızı iseler burnunuzu toprağa sürtmeye hazır olun!

FIRE INDICATOR: Yanıyorsunuz! Tek motorlu bir uçakta bu gösterge yanarsa yapılacak en akıllıca iş paraşütünüzü açmaktır. Çok motorlu bir uçakta ise yanan motora giden yakıtı kesebilir, yangın söndürücüyü devreye sokabilirsiniz. Eğer yangın durursa kalan motorlar sizi eve kadar taşıyabilir.

GUNSIGHT: Hemen camın önünde bulunan bu ışıklı gösterge makineli tüfek ve otomatik toplarınızı ateşlerken kullanacağınız nişangahtır. Çoğu insanın sandığı gibi uçakların kanatlarındaki silahlar dümdüz ileri ateş edecek şekilde yerleştirilmezdi. Aksine atılan kurşunların belli bir mesafe içinde birbirini çapraz kesmesi, böylece hedefin yoğun isabet alması amaçlanırdı. Bazı oyunlar gerçekte olduğu gibi bu mesafeyi ayarlamanıza da imkân tanırlar.

Bugün hava güzel olacak...

Evet, göstergelere de böylece bir göz attıktan sonra gelelim havada karşılaşacağınız çeşitli fenomenlere ve bunların ne anlama geldiğine:

TORQUE: Arkadaşınızı kolundan tutup savurun, kendi kolunuzda hissettiğiniz ve sürüklenmenize sebep olan dirence "tork" denir. Çalışan bir motor "tork" üretir, bu sürükleme etkisi büyük bir dizel kamyonun yükünü çekip götürmesinde temel rolü yüklenir. Ancak tek motorlu bir pervaneli uçakla uçuyorsanız "tork" hayli başınızı ağrıtabilir. O koca motorun krank şaftı ve ağır pervanesi döndükleri yöne doğru güçlü bir burulma etkisi yaratırlar. Özellikle tek motorlu uçaklarda iyice belirginleşen bu etki pek çok soruna yol açabilir. Mesela kalkış pistinde gazı aniden açarsanız uçağınız bu etki yüzünden dengesini kaybedip olduğu yerde savrulabilir. Kalkışta ise güçlenen tork etkisi yüzünden uçak belli bir yöne, ki bu genellikle sağ taraftır, yatmaya meyleder. Düz uçuşta ise bu etkiyi uçağın yavaşça sağa doğru yatması ile hissedebilirsiniz. Bu etki yüzünden pervaneli uçaklar pervanenin dönüş yönüne doğru yaptıkları manevraları diğer tarafa olduğundan daha hızlı gerçekleştirebilirler de! Çok motorlu uçaklarda ise bu etki tüm motorlar çalıştığı sürece kendini pek belli etmez, ancak motorlardan biri durduğunda abartılı olarak ortaya çıkabilir!

ANGLE OF ATTACK: Evet, "saldırı açısı", ancak sandığınız gibi uçağınızla düşmana saldırdığınız açı değil bu! Bu, kanadınıza gelen hava akımının kanadınızla karşılaştığı açıdır. Belli sınırlar içinde kaldığı sürece bu açı sayesinde kanatlar üzerinde oluşan kaldırma kuvvetiyle uçağı uçar durumda tutabilirsiniz. Her uçağın kanatları "doğal" bir saldırı açısına sahip olacak şekilde tasarlanır, böylece belli bir kaldırma kuvveti elde edilir. Ancak havadaki manevraların keskinliğine bağlı olarak bu açı her an değişir, asla sabit kalmaz.

STALL: Sabit kanatlı araçlar havada tutunabilmek için kanatlarında oluşan kaldırma kuvvetinden yararlanırlar. Bu kuvvet "saldırı açısı" sayesinde elde edilir, bunu söylemiştik. İşte bir uçak bu tutunma kuvvetini kaybettiğinde "stall" durumuna girer, yani havada tutunamayıp yerçekimine boyun eğer. Sanılanın aksine bir uçağın "stall" olması için ille de çok yavaşlaması gerekmez, çok yüksek süratlerde bile bu gerçekleşebilir. Özellikle çok keskin manevralar yapan bir uçak saldırı açısının çok artması yüzünden tutunma yeteneğini kaybedebilir ve bir anda düşmeye başlayabilir. Stall durumunda yapılması gereken şey uçakla boğuşmak yerine burnu yere doğru vermek ve uygun saldırı açısını yakalayıp tekrar kontrolü ele almaktır. Tabii çok düşük irtifada meydana gelirse genellikle sonuçları ölümcüldür.



PULLING G'S: Aniden yön değiştirmeye çalışan bir uçak ve pilotu büyük bir basınçla karşılaşırlar, çünkü her nesne gibi onlar da fizik yasalarına uygun biçimde momentumlarını korumaya meyillidirler. Örnek verelim, aniden tırmanmaya çalışan bir uçak "pozitif G", aniden dalışa geçen bir uçak ise "negatif G" çeker. Pozitif G çeken bir pilot beynin kan gitmemesi yüzünden bayılma ve düşme tehlikesine açıktır, görüş kararmaya başlar. Negatif G ise beyine kan hücum etmesine sebep olduğundan görüşün kızıllaşmasına sebep olur, pilot beyin kanaması ile karşı karşıya kalabilir. Tüm bunlar olup biterken uçak da ağır bir yapısal strese katlanmaktadır. Tüm gövde çatırdamaya başlar, belirli tasarım sınırları aşıldığında kanatlar kopabilir ya da gövde parçalanabilir.



Me-109, çok farklı versiyonları üretilmiş bir Alman uçağıdır.



Stuka'lar sabit iniş takımlarıyla donanmış uçaklara iyi bir örnektir.

Her salgının bir başlangıcı vardır.

Dünden Bugüne ONLINE DÜNYALAR

Göker Nurbeyler / gnurbeyler@level.com.tr

Ülkemizi de hızla pençesine alan bu salgın tabiki Ultima ve Dark Age of Camelot'la başlamadı. Buyrun, onların ataları ve torunlarıyla tanışın.

Bu sayfaları karıştıran bir okuyucu, magazin dergisi yerine yanlışlıkla Level alan biri değilse oyun sektörünün günümüz dünyasındaki önemini az çok bilir ve de oyun dünyasının gelişimini takip eden biri Online oyunların geleceği olduğunun da farkındadır. Düne kadar E3 fuarında bir iki devasa online oyun görürken bugün neredeyse her yapımcının bir tane sunacağını kim tahmin ederdi ki? Gerçek bir süper kahraman olup metropolleri kurtaracağınız City of Heroes mu istersiniz yoksa Thor ya da Loki'nin hizmetinde kuzey efsanelerini yaşayabileceğiniz Mythica mı? Çeşit gerçekten bol. Böylece devasa online dünyalar her zevke hitap ederken geleceğe imzasını bir kez daha attı. Bu imzayı ilk çizgisinden beri sizlere taşıyan Burak bu ay itibariyle askerlik görevi için aramızdan geçici olarak ayrılırken Online'ı benim şevkatli kollarıma bıraktı. Amacım onun bıraktığı çizgiyi ileriye taşımak olacak. Bu nedenle ilk ay dosya konusu olarak online oyunları ilk adımından alarak günümüze dek gelişimini anlatan bir rehbercik hazırladım. Oyunlardan bazıları Level'da en ince ayrıntılarıyla incelendiğinden üzerinde durmadım. Yenilerin ayrıntılarını önümüzdeki aylarda bu sayfalarda bulacaksınız. Tadını çıkarın...

Not: Geçen aylarda oyun yapımcılarıyla yaptığım kısa söyleşileri (World of Warcraft, Jedi Knight 3 vs) hatırlarsınız. Bu yazılarla ilgili destek ve devamıyla ilgili istek maillarınız için çok teşekkürler. Unutmayın posta kutum yapıcı önerilerinize açık.

Not2: Biliyorsunuz artık ülkemizde de profesyonel oyunculuk ve oyun klanları hızla yayılıyor ve değer kazanıyor. Online olarak bir amacımız da onları bir araya getirmek olacak. Bu nedenle diğer oyuncularla tanışmak ve klanınızı diğer oyunculara duyurmak istiyorsanız posta kutum web adreslerinizi bekliyor olacak.

1979: MUD (Roy Trubshaw): Şaşırtıcı gelebilir ama daha birçok kişi bilgisayar nedir bilmiyorken bazıları eskilerin dev bilgisayarlarında text bazlı Multi-User-Dungeon'larda maceradan maceraya koşuyorlardı. Aslında günümüzde bile birçok oyuncu aynı olayı chat programlarıyla devam ettiriyor.

1996: The Realm (Sierra): Bugüne dek imza attığı klasiklerle Sierra'nın PC oyuncuları için değeri çok büyük olmasına rağmen çoğu oyuncu tarihteki ilk



grafikli online oyunun Sierra markalı olduğunu bilmez. Kings Quest'i hatırlatan 2D çizgi film grafikleriyle ve birçok sınıfı destekleyen RPG yapısıyla the Realm oyuncular için gerçek bir ilkti. Role Play'in azımsanmayacak kadar iyi olduğu bu sanal dünyada evlenmek bile mümkündü.

1996: Meridian 59 (Near Death): İlk birincil şahıs görüşüne sahip online RPG. Günümüzde hâlâ aktif olan dünyasıyla



kablodaki fısıltılar

Online diyarlarda neler oluyor ?

Menajerlik Gerçek Rakiplerle Oynanır

Tamamen gerçek rakiplere karşı oynamak menajerlik oyunlarını seven herkesin aklından en az bir kez geçmiştir. Bu hayal artık gerçekleşti. Hem de Mevlüt Dinç'in ekibinden N.Özgür Soner tarafından.. Oyunun en önemli özelliği internetten oynanan türkçe bir futbol menajerliği olması. Amacınız takımınızı şampiyon yapmak değil tersine en çok menajerlik puanını toplayabilmek. Böylece illa çok güçlü bir ekip seçmek zorunda kalmadan gönlünüzce oynayabiliyorsunuz. Takımınızı seçtikten sonra haftalık (haftada bir gerçek saatinde oynanan maçlar), günlük (her gün bir maç) ve 10 dakikalık (10dk bir haftalık periyoda eş değer) modlarından birini seçebiliyorsunuz. Java tabanını kullanan oyuna katılmak için web sitesinden küçük programcığını seçiyor ve Turkcell 3370'e bir mesaj atarak üye oluyorsunuz. Tam bir menajerlik oyunu olan Futbol Menajer size istediğiniz tüm taktiksel olanakları sunuyor. Ayrıntılı bilgi almak ve oyuna katılmak için web sitesi: http://www.futbolmenajer.com

Not: Bu takım isimleri de ne demeyin; isim hakkına karşı küçük bir formalite.

özellikle Avrupa'da birçok oyuncusu için benzersiz.

1997: Ultima Online (Origin): Gelmiş geçmiş en büyük zaman katillerinden birini, UO'ı duymayan kaldı mı? İster büyücü olup etrafa ateş yağdırabileceğiniz isterseniz kendi halinde bir balıkçı olup en büyük balığı yakalayabileceğimiz ilk oyundu. İlk kez UO'la kendi eviniz oldu belki de... Yapımcılar, birçok ek paket ve yılların getirdiği deneyimle, geleceği yeni nesillere kaptırmamak için hâlâ mücadele ediyor.

1999: Everquest (Verant): Batıdaki 450.000 kayıtlı oyuncusuyla gerçek bir dev. İlk gerçek anlamlı 3D MMORPG olmak, beş ek paketle gerçek anlamda gelişimi simgelemek ve bir Orta Çağ fantezi dünyasında bulunacak her türlü yaratığa karşı savaşmak, Everquest'i özetleyen kelimeler.



1999: Asheron's Call (Turbine Entertainment): Online dünyanın grafikleri gittikçe daha da güzelleşiyordu.



Diablo'dan tanıdığımız Hack&Slash mantığı da yavaş yavaş kendisini göstermeye başlıyor, karmaşıklığıyla tanınan online oyunlar gelişmiş mini haritaları ve pratikleşen kullanımıyla "oyuncu dostu" sıfatına biraz daha yaklaşıyorlardı. Aylık update ile gelen her ay yüzü aşkın yeni görev ve yaratıklar da cabası.

2001: Lineage (Ncsoft): Batılı yapımcıların MMORPG'lerle kazandığı başarı ve edindikleri yüksek oyuncu sayıları, doğulu yapımcıların da iştahını kabarttı. Bu iştah sonucu ortaya çıkan Lineage 4 (yazıyla dört) milyondan fazla oyuncuyla kırılması güç bir rekora imza attı ve grafik olarak akranlarının yanında ezik kalsa bile, sahip olduğu yoğun destekle bugün ikincisi hazırlanan bir dev haline geldi. Zeki yapımcılar oyuncular arasında eşya tasarlamaya yönelik yarışmalar düzenleyerek ilgiyi devamlı ayakta tutuyorlar (Devam oyunu, Unreal 2 motoruyla hazırlanıyor).

2001: Jumpgate (Net Devil): Yıllardır süregelen orta çağ RPG'si çılgınlığına yeni bir alternatif geliyordu. Grafik olarak

Ayın Siteleri

http://www.lostlibrary.org

Eğer fantastik kurgu, bilim kurgu korku vb. gibi edebiyatlar ilginizi bir parça bile çekiyorsa mutlaka duydunuz ama yine de bir kez daha hatırlatayım.

http://www.bundyology.com

"Behind every successful man, there is a woman who didn't marry me!" Bunu ancak Al Bundy diyebilirdi. Siz de efsane dizi Married With Children'ın hayranıysanız bu sitede Bundy'ler üzerine çok şey bulacaksınız.

http://www.pclabs.gen.tr

Aylık donanım önerileri, güncel haberler, ne nasıl çalışır gibi gayet doyurucu bir içeriğe sahip bir bilgisayar sitesi; yapımcıların tanımıyla bir "PC Teknoloji rehberi".

http://www.carpe-jugulum.com

Dünyaca ünlü müzikal the Dance of the Vampires üzerine hazırlanmış en geniş içerikli site. Videolardan mp3lere ve makalelere kadar çok geniş bir arşivle

http://www.gazeteler.com

Yerellerde dahil olmak üzere türkçe gazetelerin linkleri tek sayfa üzerinde sıralansa daha da hızlı olmaz mıydı?

www.beyazperde.com

"Bu ay sinemalarda ne var, şu filmin fragmanını bir izlesem" ya da "acaba filmi izleyenler ne demiş" gibi düşünceler kafanıza takıldıysa sizi en geniş içerikli türkçe sinema sitelerinden birine yönlendiriyorum.

www.kargatane.com

Ravenloft bir çok frp oyuncusunun girmeyi istediği karanlık ama bir o kadar da çekici bir dünyadır. Kargatane'de roman tanıtımlarından net kitaplarına hazır senaryolardan çizimlere kadar RL üzerine pek çok şey bulacaksınız.

kablodaki fısıltılar

Kalidar ve ev sahipleri

Gün geçmiyorki Blizzard yeni bebeği World of Warcraft için yeni toprak parçaları ve yeni yaratıklarını duyurmasın. Kalimdor'un kuzey kıyılarında bulunan Nightelf diyarı Kalidar'da bunların en yenisi. Kalidar'a girer girmez Burning Legion'un yıkımı sonrası Ancients ve güçlü druidler tarafından oluşturulan devasa ağaç Teldrassil göze çarpıyor. Nightelf dilinde dünyanın tacı anlamına gelen ağacın kolları gece elflerinin yuvalarını oluşturuyor. Dev ormanları ve çağlayan nehirleriyle gerçek bir tabiat harikası olan Kalidar Nightelf başkenti Darnassus'u da barındırıyor. Burada Elune hizmetkarı Tyrande Whisperwind'i de görebileceğimiz fısıldananlar arasında. Tabiki yeni bir toprakla yeni yaratıkların gelmesi de kaçınılmazdı: Furbolg ve harpiler. Özellikle ticaret kervanlarının başına dert olacak harpiler için şimdiden kolay gelsin.

Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis

DAoC'un ikinci ek paketi Trials of Atlantis duyuruldu. Bakalım oyun hakkında neler açıklanmış:

*Yeni bölgeler, zindanların yanı sıra su altı keşifleri
*Eski oyun grafiklerinde göz alıcı değişiklik
*Deniz yolculukları için yeni bir bot sistemi
*Her taraf için yeni bir ırk (Hibernia için Shar, Midgard için Frostalf, Albion için Half Ogre)
*Oynamak için the Shrouded Isles'a sahip olmak gerekecek.
*Oyun 2003'ün 4.çeyreğinde piyasada olacak



sınırlı olsa dahi ilk kez uzay gemisi kaptanı olabiliyor ve sonsuzluğa açılıyorduk. Jumpgate'in ilk olmasının getirdiği şansızlıklar geniş bir ek paketle aşılıyor ve böylelikle uzay üslerini ele geçirme imkânına kavuşuyorduk.

2001: Motor City Online (EA): 2001 yılı gerçek anlamda online RPG'lerin yılı olurken MCO bir başka kulvarda, belki de ilk yarış oyununuzdan beri hayal ettiğiniz şeyi gerçekleştiriyordu. MCO ile Amerikan otomobil sektörünün 30'lu ve 70'li yıllar arasındaki sanayileşmesine bizzat tanık oluyorduk. Oyun James-Dean havasındaki karakterimizi seçmemiz ve profilimizi oluşturmamızla



başlıyor. İlk seçenekler arasında neler yok ki: 1957 Chevrolet Bel-Air, Fairlane ve Ranchero (Ford 1957). Karakter ve ilk araç seçimiyle kendimizi bir web sitesini andıran ara yüzde buluyoruz. Buradan araç satıcılarına ulaşabiliyor ve o gün olacak yarışlar hakkında bilgi sahibi olabiliyoruz. Oyunun en farklı noktasıysa RPG leri andıran bir seviye sisteminin bulunması. Yarışlarda ve sıralama turlarında aldığınız her başarı ve her daha kısa sürede bitirdiğiniz yarış size level olarak geri dönüyor. Patrondan aldığımız haftalık maaşlar seviyenizle doğru orantılı ve de her beş level'da bir yeni pistler ve araçlara ulaşılabiliyor. Yani ilk kez level'ı nakite çeviriyoruz. Bu level'lar sayesinde aracınıza yapabileceğiniz modifiye olanakları da katlanıyor. Böylece hayalinizdeki aracı dizayn ederek ister ayın aracı yarışmasına katılır, ister satar, isterseniz düşman çatlatabilirsiniz. Tüm bunlara şöyle bir dönüp baktığımızda bir online oyunda sadece kan dökülür tezi tarihe karışıyor; hem de süper yaratıcı fikirlerle. Grafikler bir EA oyununa göre daha çok oyuncuya ulaşabilmek için düşük tutulsa da günümüzde geçen bir devam oyununu düşünmek iştah kabartıyor.

2001: Anarchy Online (Funcom): Gelecekte geçen modern bir fantezi daha. Karakterinizi bir Frankenstein hazırlarcasına laboratuarda yaratıyor ve akranlarında olduğu gibi deli bir geliştirme ve silah bulma avına dalıyorsunuz. Oyunda DNA'nızı bırakarak karakterinizi save edebilmeniz zekice. Oluşturulan sistemle ping'iniz kaç olursa olsun temponuz çok az etkileniyor (Ayrıntı için bkz.LVL 12\2001).



2001: Phantasy Star Online (Sonic Team): PC'lerde online rüzgârı eserken bir online oyun çok büyük umutlarla Dreamcast geliştirildi. Sadece Japonya ve Amerika'da sunulan PSO sonradan bilgisayarlara da hazırlanmasına rağmen Dreamcast'le birlikte havasını yitirdi.

2001: Dark Age of Camelot (Mythic): Bugüne dek oynadığım en eğlenceli devasa online RPG. Aynı anda yüzlerce oyuncunun kapıştığı PvPler eşsiz (LVL Nisan\Haziran\Ekim\Ocak 2002).



2002: Neocrone (Reakktor): Orklar ve ejderhalar yerine hacker'lar ve sibernetik askerler koyun. Son derece detaylı bilim kurgu dünyasında arkadaşınızla beraber aynı tankın içinde yaratık avına çıkabilir ya da klanınızla ateş altındaki kulenizi savunabilirsiniz. Neocrone'un en ilginç yanıysa zincirleme görev yapısı. Görevleri tamamladıkça başka görevlere atlıyor ve gerekli sayıyı tamamladıkça rütbe kazanıyorsunuz.



2002: Earth&Beyond (Westwood): Devasa online oyun haline getirilmiş bir Freelancer olarak düşünebilirsiniz. E&B'de tüccar, tekniker veya savaşçı olarak özgürsünüz. %20'sinden fazlasında anarşinin hakim olduğu E&B'de üç ırktan birini seçerek deneyim kazanmaya çalışıyorsunuz.



2002: Asheron's Call 2 (Turbine Entertainment): AC 2'yi grafikleri abartılmış 3D bir Diablo olarak düşünebilirsiniz. Tamamen aksiyon üzerine kurulmuş oyun ProGamer'lar için ideal (LVL 2\2003).





2003: The Sims Online (Maxis): Çıkışından günümüze hâlâ listelerin üstlerini işgal eden Sims'in 6 milyon oyuncusunun %15'inin bayan olduğunu biliyor muydunuz? Bu da 900.000 bayan Sims oyuncusu yapıyor. Peki başka hangi oyun erkeklerin baskınlığındaki oyun sektöründe hayalindeki bayanla tanışma fırsatını verebilirdi? Tabiki Everquest değil. The Sims Online yalnızca orjinal konseptin bir devamıydı aslında. Maxis'in planına göre hazırladığı dev şehrin haritasında, kimin ışıkları yanıyorsa online olacak ve istediklerimizle kendi sanal sosyal hayatımızı kuracaktık. Karakteriniz Sims'de yaptıklarının yanı sıra gerçekten iş sahibi olacak, parasını alın teriyle kazanacak (bir disco veya mobilyacı açmak gibi) ve birkaç koddan oluşan arkadaşlar yerine gerçek komşular, dostlarla yaşayacaktı. Yani oyuncu kendi karakterini sanal bir dünyaya taşıyacaktı. İletişim ICQ'yu andıran bir sistemle yazılan mesajların konuşma baloncuklarıyla aktarılmasıyla sağlanacaktı. Buraya kadar her şey iyi gözüküyordu. Fakat atlanan şey oyundaki sonsuz bir bug denizi ve kız bulmak veya sağa sola sataşmak için aylık 10-15$ gözden çıkarabilecek kitleydi. Bakalım Maxis daha yoğun bir çalışma dönemi ve radikal tedbirlerle bunların üstesinden gelebilecek mi?

2003: Kemet: A Tale in the Desert (Egenesis): Devasa online oyunlara ilgi büyürken yapımcılar farklı türlerdeki oyun severleri de çekmeye uğraşıyor. Bu amaçla sessiz sedasız piyasaya çıkan Kemet eski Mısır'da geçen bir yapı ve yönetim oyunu. Sakin dünyanızda verdiğiniz tek savaş medeniyetinizi daha ileriye götürmek.



2003: Shadowbane (Wolfpack): Gördüğünüz gibi çeşitliliğin bol olduğu online oyun piyasasında oyuncuyu çekmek için grafiğin yanı sıra daha enteresan, daha zekice yenilikler aranır oldu. Ne de olsa ışıltılı grafiklerin verebileceği eğlence de bir yere kadardı. Shadowbane ise yenilik defterine imzasını, hazırladığı savaş dünyasıyla atıyordu. Savaşsız bir hayat düşünüyorsanız burada işiniz yok çünkü SB tamamen PvP üzerine kurulmuş.



Hatırlarsanız UO'da ilk kez sanal bir ev edinebilmiştik. SB ile bu sonraki aşamaya taşınıyor. Artık silah arkadaşlarınızla kasabalar, hatta büyük klan şehirleri kurmanız mümkün.Kurulan şehirler arasındaki politika ve toplu savaşlar oyuna asıl keyfi veriyor.

2003: Planetside (Verant): Everquest ile hayatının işini yapan Verant buradan gelen deneyimlerini başka bir devasa online oyunda fakat bu sefer FPS'de denedi. Şimdi ilk adımınızı attıktan sonra gördüklerimize kısaca bir göz atalım. Oyun başlangıcında size üç taraf sunuluyor: Terran Republic, New Conglomerate ve Vanu Sovereignty. Tarafınızı seçtikten sonra kendinizi Auraxis gezegeninde grubunuzun ana üssünde buluyorsunuz. Planetside'da savaş ve yönetim üzerine iki kategori bulunuyor. İlki kullanabileceğiniz savaş donanımını ve uzmanlığınızı belirliyor. Puan kazandıkça istediğiniz mesleklerde uzmanlaşabiliyorsunuz. Bir nevi lisans alma gibi düşünebiliriz bunu. Örneğin üç puanla keskin nişancı lisansı alabilirsiniz. Keskin nişancı olduktan sonra almaya devam ettiğiniz puanlarla aynı kategoride uzmanlaşmaya devam edebilirsiniz. İkinci kategori



sizin rütbenizi ve yönetim gücünüzü belirliyor. Eğer amacınız büyük savaş gruplarının lideri olmaksa adamlarınızın savaş esnasındaki rollerini önceden belirlemek zorundasınız. Tabi savaş sürerken de çok iyi koordine etmelisiniz. İşte tam burada da Planetside'ın farkı ortaya çıkıyor: Takım oyunu kesinlikle bir numaralı kural. Daha önce neredeyse hiçbir başka aksiyon oyununda bu büyüklükte (1000 kişi) savaşlara tanık olmadık. Bu da takım oyununun altını bir kez daha çiziyor. Çünkü birinin görevini nasıl bir başarıyla yerine getirdiği diğerlerini de son derece etkiliyor. Yaralıları iyileştiren sağlık ekipleri, tankları tamir eden mühendisler, mayınları döşeyen öncü kuvvetler, düşman kapılarını açan hacker'lar vs. Tüm bunları komutanın verdiği koordinasyon ve formasyonla savaş alanında görünce neden grafiği es geçtiği konusunda yapımcıya hak veriyorum. Ne de olsa böyle bir kalabalığı çok az bilgisayar hakkıyla kaldırabilirdi (LVL 8\2003).

2003: Eve Online (CCP): Değişim geçirmiş insan ırklarının bulunduğu 5000 yıldız sistemi içeren dev bir online oyun. Oyuncuları birbirine bağlamak için paranın gücü kullanılmış. Çünkü yeterince para ve bol zaman olmadan gelişmeniz imkansız. Yok edilmenize karşı kendi kopyalarınızı satın alabiliyorsunuz. Ne kadar çok para o kadar kaliteli bir kopya demek. Oyunda uzay üsleri de almanız mümkün (tabii ki parayla). Para neyle? Sağlam gruplarla oluşturulan birlikler ya da sıkı bir ticaret takımıyla (LVL 3\2002).



Mobil Oyun

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

Samsung SGH-V200

İşte son zamanlarda çok konuşulan Samsung'un Matrix telefonu. Tanıtımının her noktasında Matrix kullanılan, ve son çıkan Matrix reklamıyla oldukça ilgi çeken bir ürün. En büyük özelliği üzerindeki kameranın 180 derece dönüyor olması. Böylece fotoğraf çekerken telefonun kendisini değil sadece kamerasını döndürüyor, ekranı rahatça görürken fotoğraf çekebiliyorsunuz. Mesela kendi resminizi çekmek işkence olmuyor. Ayrıca V200'ün fotoğraf kalitesi de bir çok kameralı telefondan iyi. 352x288 çözünürlükte resim çekebiliyor ve 20 kademeli zoom'a sahip. Ayrıca 100 fotoğraf saklayabiliyor.
V200, 128x160 piksellik oldukça geniş bir ekrana sahip. Aynı zamanda ekranı 65.000 renk. Dünyadaki az sayıda TFT LCD ekran üreticilerinden olan Samsung'un telefonları da ekran kalitesi konusunda en üst seviyede. Tabii böyle bir telefonla oyun oynamak da ayrı bir zevk. Telefonla birlikte X-Fighter, Spacewar ve My Pet oyunları geliyor. Henüz yeni bir telefon olduğu için V200'ün Oyun Parkında oyunu yok. Ama Samsung telefonlar için de oyunlar çıkmaya başladı ve yakında V200 için de yeni oyunlar görebileceğiz. V200, 40 poly melodi ve gerçek zil tonlarına sahip. 90.8 x 47.5 x 2mm ebatlarında ve 89gr. Yani kameralı bir telefon için oldukça küçük ve hafif. Üç bant (900/1800/1900) desteği olan telefon'un ayrıca ön kapağında 96x64 piksellik bir ekran daha bulunuyor.



Fiyatı: 500$

Pocket PC Oyunları

Fifa 2002 for Pocket PC

Tür: Spor / Yapımcı: Zio Interactive / Bilgi için: www.ziointeractive.com

Geçen ay Pocket PC'nin mobil oyunlar için mevcut bir numaralı seçenek olduğunu söylemiştik. Grafik kalitesi, ekranının büyüklüğü ve işlemcisinin güçlü olması sayesinde GameBoy'dan çok daha yüksek bir kaliteye sahip Pocket PC ve ancak çıktığında N-Gage ona rakip olabilecek. Hatta Pocket PC ile N-Gage arasında, PC ve PSX arasında yaşanana benzer bir rekabet bekleyebiliriz. Bu sıkı rekabeti kim kazanacak bilinmez ama Pocket PC'nin şimdiden piyasada çok sağlam oyunları var ve bunlardan biri de Fifa 2002. Aslında oyuna Fifa 2002 denmesinin sebebi daha çok lisans sorunlarından sıyrılmak gibi geldi bana. Çünkü oyun daha çok Sensible Soccer'ı hatırlattı. Ancak oyunun menüleri Fifa 2002 ile aynı yapılmış. Hatta ilk maç başlayana kadar birebir Fifa 2002 ile karşılaşacağınızı sanıyorsunuz. Halbuki oyunun grafikleri üstten görünüyor.
Oyuncularınızı Pocket PC'nin kalemi ile kontrol ediyorsunuz. Kalem sürekli ekranın üzerinde kalıyor ve kontrol ettiğiniz oyuncu kalemin dokunduğu yöne koşuyor. Pas vermek için kalemle pası alacak adamın yönüne tıklıyorsunuz. Şut ve kayarak müdahale içinse cihazın yön tuşunu kullanıyorsunuz. Şut çektikten sonra kalemi sağa sola hareket ettirerek falso verebiliyorsunuz. Oyuncu seçmek için oyuncunun üzerine tıklamak yeterli. Ayrıca ekranın sol üzerindeki R ikonuna tıklarsanız maçın oynanan son 10 saniyesini tekrar gösteriyor. Fifa 2002 PPC'de antreman, tek maç ve Dünya Kupası modları bulunuyor. Tek maç modunda Avrupa liglerinden seçtiğiniz takımlardan biri ile maç yaparken, Dünya Kupasında grup maçlarından başlayarak 2002 Dünya Kupasını takip ediyorsunuz.
Oyunun kötü yanları takımların dengesiz ayarlanmış olması. Mesela Dünya Kupası finalini Tunus ve Güney Afrika oynayabiliyor. Ayrıca rakip ayağınızdan top kapma konusunda çok beceriksiz. Bunun yanında taktik ekranına girdiğinizde oyuncu değiştirme, formasyon değiştirme ve strateji değiştirme şansınız var. Küçük bir oyun için oldukça tatmin edici bir özellik.







mobil haberler

Nokia Sega.com'u Kaptı

7 Ekim'de N-Gage'i piyasaya sürmeye hazırlanan Nokia, Sega.com'u satın aldığını açıkladı. Nokia'nın bu hareketindeki asıl amaç Sega.com'un sahip olduğu online oyun alt yapısı ve teknolojisine sahip olmak. Bu sayede Nokia kısa sürede N-Gage için online oyun servislerini kısa sürede açabilecek.



Siemens'den ST55



Siemens yeni telefonu ST55 ile oldukça iddialı. ST55,120 x 160 piksellik 65.000 renkli ekranı, 4X Zoom yapabilen dijital kamerası, oldukça küçük ve şık görünümü ile piyasada kendine iyi bir yer bulacak gibi görünüyor. Bu telefon ayrıca Siemens'in kontrol için joystick kullandığı ilk model.

Oyunlar Tartışılıyor

Bu sene Bilişim Zirvesi bünyesinde yapılacak olan Telekom Forumunda Mobil Oyunlar'da tartışılacak. Ericsson Türkiye'nin sponsorluğunda düzenlenen forumun Mobil Oyun oturumunda Avatürk'den, Hasan "Haswan" Çolakoğlu, Başarı Mobile'dan Ergun Güvenç ve Level'dan Tuğbek Ölek katılacak. 2 Eylül'de Lütfü Kırdar Kongre Merkezinde düzenlenecek bu oturumun, hemen bir gün sonrasında ise TÜBİDER'in Askeri Müzede düzenleyeceği "Oyun ve Bilişim" paneline ise Mevlüt Dinç ve Level'dan Serhat Bekdemir konuşmacı olarak katılacaklar.

Oyunlar

Pyramid

Tür: Macera
Yapımcı: Başarı Mobile
Bilgi için: www.mobiloyuncu.com



İşte hayalimdeki Mumya oyunu. Bugüne kadar mumyalardan kaçıp durduk ama artık mumya olma zamanı. Bakın bakalım kolaymıymış bir mumya olarak yaşamak. Ölmeden önce bir eşeklik edip mezarınızın çevresine labirentlerle dolu bir piramit yaptırmışsınız. Binlerce yıl sonra hortluyorsunuz ve bu sıkıcı mezarın dışına çıkmaya çalışıyorsunuz. Ama ne mümkün? Üstelik piramidin içini bir dolu hayvan basmış, bir de şu meraklı turistler yok mu!!! Aman siz bunlardan uzak durun çünkü size dokunurlarsa bir can kaybediyorsunuz. Üstelik Giza Belediyesinin açıp da bir türlü kapamadığı çukurlar da cabası. Mumya olmak kolay mı sanmıştınız? Neyse ki bize yol gösteren Anubis'ler ve yediğinizde sizi bir süre için koruyan böcekler var. Unutmadan bazı lahitlere tıklamak da can veriyor. Şu piramitten çıksak da, hem gün ışığında artık dolaşsak hem de şu altınlara bir konsak. Ama durun, millet altın bulmaya piramide girerken biz niye çıkıyoruz? Bizi kandırmışlar mı yoksa!!!

Destekleyen telefonlar: Nokia 3510i, 3300, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 6800, 7650, 3650, 8910i
Skor gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Evet

Border Force

Tür: Shooter
Yapımcı : Tikle
Bilgi için www.oyunparki.com



Mars'a yapılan büyük saldırı sırasında şaşkın bir pilot yolunu kaybederek soluğu başka bir galakside alır. Yolunu bulmaya çalışırken iyice kaybolur ve başka bir gezegene sefere çıkan uzaylı filosunun içine dalar. Şimdi üzerine yağmur gibi gelen gemileri vurarak filonun başından sonuna gitmek zorundadır. Aslında sağa tam kırıp mahalden hızla uzaklaşsa kolayca sıyrılabilecektir durumdan, ama bir parça alık işte arkadaş.
İşte 6 level ve her level'daki 3 bölüm boyunca bu şaşkını yönetiyoruz. Aslına bakarsanız o şaşkın biziz. Reflekslerimiz dışında güvenebileceğimiz hiç bir şey yok. Yukardan (aslında karşısı tabi) gelen ne varsa vurarak ilerleyeceğiz. Arada gemimizi güçlendiren power-up'ları toplamayı ihmal etmeyeceğiz tabii. Bir de başta gemimizi iyi seçmişsek bu alık pilotu Mars'a ait olduğu savaşa götürebiliriz.

Destekleyen telefonlar: Nokia 3510i, 3300, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 6800, 7650, 3650, 8910i
Skor gönderme: Hayır **Oyunu kaydetme:** Hayır

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

WAP ile indirmek

1. GPRS ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılayacak. Bunlar arasından istediğinize tıklayarak o oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tanıtım sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğine tıklayın.
4. İndirme bittikten sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın.
5. Ekranda size verilen kodu 3846'ya yollayarak şifrenizi alın. Bu şifreyi kullanarak oyunu açabilirsiniz.
6. İyi eğlenceler.

Kısa Mesaj ile indirmek

1. Oyunparki.com'dan satın almak istediğiniz oyunun kodunu veya oyunun adını Kısa Mesaj ile 3846'ya gönderin.
2. Oyunparkı'ndan gelecek cevap SMS'inde oyunu indirebileceğin WAP linki gelir.
3. Bu linkten oyunu indirin ve açın.
4. İyi eğlenceler.



Nokia N-Gage

Mobil Oyunlarda devrim yaşanacak.



Resimdekiler sırasıyla Alessandro Fiorentino, Ülkem Kırımlı ve Yalım Kır. Ellerindeki ise elbette ki N-Gage

N-Gage dosyamızı hazırlarken onu önce sahibine yani Nokia'ya sorduk. Nokia Türkiye Genel Müdürü Alessandro Fiorentino, Pazarlama Müdürü Ülkem Kırımlı ve N-Gage ürün müdürü Yalım Kır, N-Gage ve Nokia'nın yerel planları hakkındaki sorularımızı cevapladı.

Tuğbek: *Nokia oyun piyasasına girmeye nasıl karar verdi anlatır mısınız? Ayrıca Nokia'nın ardından diğer firmalarda oyun telefonlarını duyurdu. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?*

Alessandro: Snake ilk çıktığında gerçek anlamda ilk mobil telefon oyunu olup olmadığı tartışılmıştı. Çünkü pek çok kişi Snake'i tarih öncesi basit bir oyun olarak görüyordu. Ama teknolojinin bugün geldiği noktada Symbian'ın da yardımıyla gerçek bir oyun deneyimini cep telefonunda sunabiliyoruz. Oyunların kendisi bir mega trend. Oyunların sürekli büyüyen bir kitlenin ilgisini çektiği bir gerçek. Bu yüzden rakiplerimizin sadece Nokia'yı yakalamak için yeni ürünler geliştirdiklerini söylemek doğru olmaz. Ama bizim bu trendi diğerlerinden daha önce fark edip, takip etmeye başladığımızı ve gerçek bir oyun telefonunun çok sayıda insan için değerli ve ilgi çekici olabileceğini ilk olarak farkettiğimizi söyleyebilirim.
Diğer bir mega trend ise taşınabilirlik (mobility). Bizim oyun piyasasına adım atmamızın ana sebebi de bu. Bizim uzman olduğumuz alan taşınabilirlik. Bu iki mega trendi birleştirme isteği sonucu olarak oyun piyasasına girdik.

Tuğbek: *N-Gage'de Symbian kullanılmasının sebebi nedir?*

Alessandro: Symbian halihazırda standartlaşmış bir platform. Sadece biz değil Siemens, Ericsson ve Samsung gibi rakiplerimiz de bu platformu destekliyor. Zaten mevcut olan pek az mobil platform var ve Symbian bunun için en idealiydi. Java N-Gage oyunları için yetersizdi. Sonuçta diğer platformların sunabileceği oyun deneyiminin de çok zayıf olduğunu gördük.

Tuğbek: *Peki N-Gage piyasaya çıkarken ne kadar oyuna sahip olacak?*

Yalım: 7 Ekim'de 12-13 oyunla birlikte piyasaya çıkacak N-Gage. Bu oyunları www.n-gage.com adresinden takip edebilirsiniz. Bundan sonra da yeni oyunlar sürekli olarak gelecek. Hem biz kendimiz dağıtıcı olarak hem de bildiğimiz büyük oyun dağıtıcılarından farklı farklı oyunlar piyasaya sürülecek.

Tuğbek: *Nokia'nın kendi içinde oyun geliştiren bir stüdyosu var mı?*

Yalım: Evet kendi içimizde de oyun geliştiren bir ekip var. Ayrıca Forum Nokia'dan oyun geliştiricilerine destek veriyoruz. Symbian açık bir platform olduğu için isteyen herkes N-Gage için oyun geliştirebiliyor ve Forum Nokia'dan yardım alabiliyor.

Tuğbek: *Yani Türk programcıları da Forum Nokia'dan destek alarak N-Gage oyunları geliştirebilir. Peki geliştirilen oyunların dağıtımı için ne gibi kurallarınız var. Oyunu piyasaya sürmek için Nokia'dan izin almak gerekiyor mu?*

Alessandro: Biliyorsunuz oyun geliştirmek ve dağıtmak çok farklı şeyler. Oyun geliştirenlerin iyi dağıtıcılarla çalışması çok önemli. Forum Nokia dağıtıcı ve geliştiricileri bir araya getirmesi

nGAGE oyunları

Pandemonium
Tür: Platform /3D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: Eidos

MotoGP
Tür: Yarış /3D
Oyuncu: 1-4
Dağıtıcı: THQ

MD Pro Soccer
Tür: Spor /2D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: Gameloft

Rayman 3
Tür: Platform /2D
Oyuncu: 1-4
Dağıtıcı: Gameloft

Red Faction
Tür: FPS /3D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: THQ

Sonic N
Tür: Platform /2D
Oyuncu: 1
Dağıtıcı: Sega



açısından da önemli bir görev üstleniyor. Ayrıca diğer dağıtıcıların oyunlarını da Nokia pazarlıyacak.

Tuğbek: *Yeni oyunlarla ilgili bize verebileceğiniz bir bilgi var mı?*

Yalım: Ek olarak benim bildiğim geliştirilen 5-6 oyun daha var. Ve sürekli yeni oyunların duyuruları geliyor. Oyun sektöründeki hemen hemen bütün büyük dağıtıcılar N-Gage için oyun yazıyor ve dağıtıma başlayacaklar. THQ, Sega, Dreamworks, Eidos gibi firmaların yeni oyunları yakında duyurulacak.

Tuğbek: *Peki N-Gage ve oyunlarını nerelerde bulabileceğiz.*

Yalım: N-Gage'i önde gelen cep telefonu bayileri ve teknoloji marketlerinde bulabileceksiniz. Ama N-Gage oyunları, oyunların olduğu her yerde olacak. Yani oyuncular N-Gage oyunlarını PC ve Playstation oyunlarını alabildikleri hemen her yerden alabilecekler.

Tuğbek: *Peki N-Gage ve oyunlarının fiyatları nasıl olacak?*

Yalım: Henüz fiyatları açıklayamayız ancak size N-Gage'in bu özelliklere sahip bir telefon için çok uygun bir fiyata satılacağını söyleyebilirim. Oyun fiyatları da makul seviyelerde olacak.

Tuğbek: N-Gage'in ülkemizde piyasaya çıkışı için planlarınız neler?

Ülkem: N-Gage, 7 Ekim'de tüm dünyada aynı anda satışa sunulacak. O zamana kadar bizim ilk hedefimiz hem kanalı hazırlamak hem de N-Gage'in yeterince duyurulmasını sağlamak. Dünya çapında N-gage ile ilgili önemli duyurular oldu. Özellikle E3'te büyük bir duyurusu yapıldı ve yeni oyunlar açıklandı. Artık lokal olarak ülkemizde, özelliklerinin daha iyi bilinmesini sağlamaya çalışıyoruz.

Tuğbek: Sanırım N-Gage'in duyurusu için Avrupa çapında bir turnuvanız var.

Ülkem: Evet bu organizasyon için bir N-Gage tırı Avrupa'da 12 ülkeyi dolaşacak ve turnuvanın son ayağı olarak ülkemize gelecek. Turnuvada her ülkeden başarılı olanlarlar, hem çeşitli ödüller kazanacak hem de Paris'de yapılacak olan finallere katılmaya hak kazanacak. Ayrıca Bilişim'de Nokia standının büyük kısmı N-Gage'e ayrılacak. Çünkü N-Gage'in tamamen deneyim ile anlaşılabileceğine inanıyoruz. Oyuncular oynayarak N-Gage'in sunduklarını daha iyi görebilirler.

Tuğbek: *N-Gage'in özel reklamları da olacaktır herhalde.*

Ülkem: Elbette değişik bir dünyaya adım attık ve bu dünyaya uygun bir tanıtım kampanyası hazırlandı. Bugüne kadar Nokia'nın izlediği çizginin dışında bir kampanya bu. Tamamen oyuncu kitlesine yönelik olarak hazırlandı. Bizim düşüncemiz oyuncular neredeyse onları orada bulmak. Bununla ilgili çok hoş sürprizlerimiz de olacak.

Tuğbek: *Biz bu sürprizleri merak ederiz şimdi. İpucu verebilir misin?*

Ülkem: N-Gage ile ilgili çalışmaların 7 Ekim'deki duyuru ile bitmeyeceğini asıl sürprizlerin duyurunun ardından geleceğini söyleyebilirim ancak.

Tuğbek: Bu hoş sohbet için teşekkürler. Müsaadenizle ben bir 20 saat N-Gage ile baş başa kalmak istiyorum. Pandemonium'u PC'de bitirememiştim, içimde kalmıştı.

Ülkem: Elbette, istersen Tomb Raider'ı da bitirebilirsin.

Tuğbek: *Yok dergi olarak Lara ile aramız bozuk.*

TEKNİK VERİLER

İşlemci 104MHz ARM925 MCU (ARM işlemciler Pocket PC'lerde kullanılmakta. En hızlısının 400MHz olduğunu düşünürseniz N-Gage'in gücünün nereden geldiğini daha iyi anlarsınız)

Ekran 176x208 piksel (N-gage'in ekranı 4096 renk (12bit) destekliyor. Maksimum frame rate'i ise 30fps.)

Kontrol N-Gage'in sol tarafında 8 yönlü bir D-pad bulunuyor. Sağ taraftaki numaralardan 5 ve 7 daha rahat basılması için yükseltilmiş.

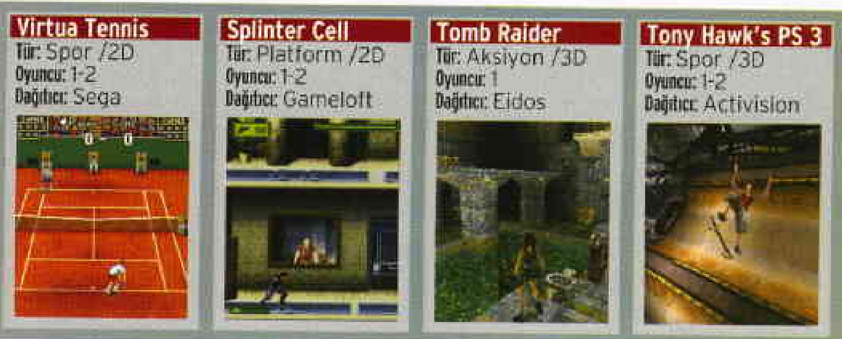
Ses N-Gage, PCM formatında 8kHz veya 16kHz'lik sesleri çalabiliyor.

Programlama N-Gage oyunları Java MIDP ve C++ kullanılarak geliştiriliyor. İşletim sistemi Symbian OS Series 60 (Elbette detaylı ve güzel oyunlar C++ ile geliştiriliyor)

Oyun kartuşları N-Gage oyunları MMC kartlar içinde gelecek. (8MB - 128Mb kapasiteli farklı kartlar kullanılabilecek.)

Multiplayer N-Gage Bluetooth, GPRS ve SMS ile multiplayer destekliyor. (Bluetooth çevrenizdekilerle yüksek bağlantı hızıyla, GPRS herhangi bir yerdeki biri ile, SMS ise satranç gibi sıra tabanlı yavaş oyunlar için)

Müzik FM Radyo ve MP3 çalar olarak kullanabilirsiniz. Entegre hoparlörü var. Ses kaydedebiliyor.





Konsol Ustası

Zaman bazen o kadar hızlı geçer ki anlamazsınız.
Bazen de hızını o kadar etkili yitirir ki, kendinizi sorgular hale gelirsiniz.
"Ne zaman geçti o kadar 'zaman'?" diye düşünür durursunuz.
Her neyse... Bu tavırdan kurtulup şimdilik konsol kısmına bakalım. Sony'nin PSX ve PSP ataklarını zaten bu sayıda gördünüz. PlayStation 3'ün de gücüne dair detaylar yavaş yavaş ortaya çıkıyor. CNN'de gördüğüm bir habere göre de Nintendo GameCube'ü artık bir kenara bırakıp, yeni konsol projesi üstünde çalışmaya başlıyor. Microsoft'dan ise pek ses çıktığı yok. Infinium Labs'in mistik projesi Phantom'un da detayları elimizde. Mobil oyun piyasası da çok renklenecek. Sony'den PSP, Nokia'dan N-Gage, Nintendo'dan Game Boy SP' Bakalım bu rekabetin sonucu bize nasıl yansıyacak.
Efendim buradan ufak bir geri sayım başlatıyorum ben. Sonunda ne olacak hep birlikte göreceğiz. Ateşlemeye 3...

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

HABERLER

RİSK ALMA KOMŞU AL

Atari tüm popüler konsollar için hazırladığı Risk Global Domination'ı Eylül ayında yayınlamaya hazırlanıyor. Popüler bir masaüstü oyunu olan Risk, üç boyutlu animasyonlarla süsleniyor ve böylece çağa ayak uyduruyor. Oyunda, seçeceğiniz bir generalin dünya egemenliğine soyunmasını görüntüleyeceksiniz. Toprakları ele geçirecek ve tüm rakiplerinizi yok edene kadar uğraşacaksınız.

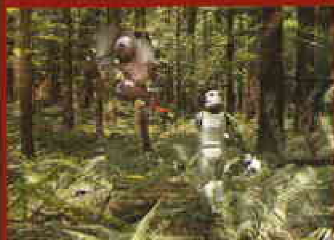


Masaüstü kurallarıyla aynı kuralları taşıyacak oyunda 10 farklı rakibiniz ve Classic, Capitol Risk, Mission Risk şeklinde üç farklı tek kişilik oyun seçeneğiniz bulunacak. Oyundaki tüm savaşlar birbirinden değişik üç boyutlu animasyonlar eşliğinde sunulacak. Gerçek bir strateji istiyorsanız, Risk tam size göre.

ROMA İMPARATORLUĞU'NA YOLCULUK



PS2, Xbox ve PC için hazırlıkları sürdürülen Gladiator: Sword of Vengeance aksiyon-macera türünde bir oynanış sunacak. Her ne kadar Gladiator filminin furyası sona erse de, Acclaim kaliteli bir yapımla oyunu başarıya ulaştırabileceğini savunuyor. Maximus'un baz alındığı orijinal karakter Invictus Thrax'ı kontrol edeceğiniz oyunda, karakterinizi geliştirebilecek ve büyü yapmasını bile sağlayabileceksiniz. Edindiği silahlarla daha da güçlenecek olan Invictus, birbirinden fantastik yaratıklarla da karşılaşacak. Oyunun aksiyon yönünü hızlandırmak için gard almayı yasaklayan bir oynanış benimsenecek ve amaç hızlı vurup, etkili bir biçimde kaçmak olacak. Zırhınızı giyin, kılıcınızı kuşanın. Sonbaharda savaşa giriyoruz.





YILDIZ SAVAŞLARI'NDA SON NOKTA

GameCube'e özel olarak üretilen Rogue Squadron 2'ye elimizi henüz süremememişken (en azından ben), oyunun daha da muhteşem görünen üçüncü versiyonu açıklandı. Ekim ayında küplerimizi dolduracak olan Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike yine Factor 5 tarafından hazırlanıyor. Oyunda yine X-Wing'lere binecek ve ekranda aynı anda 100 Tie Fighter görebileceğiz. Daha komplike ve sarsıcı savaş düşüncesi üstüne oturtulmuş bu plan da elbette tüm oyuncuları mutlu edecek. Hava görevlerinin yanında Luke Skywalker'ı bir araca binmeden de kontrol edeceksiniz. Star Wars filminden sahnelerin DivX formatında görüntüleneceği Rebel Strike, eğer bir mağazadan ön sipariş geçilirse ekstra bir diskle birlikte gelecek (bu özellik maalesef Türkiye'de yok). Sırf bu oyun için bile bir GameCube edinmeye değer.

SEGA CEHENNEMİN DERİNLİKLERİNDE

Mükemmel bir aksiyona hazırsanız, önce bir Xbox almaya bakın. Sega ve Fromsoftware işbirliğiyle hazırlanan Otogi: Myth of Demons hızlı aksiyonu ve inanılmaz görüntüleriyle müthiş bir tecrübe sunacak (bu kadar iddialı sözlerden sonra oyun bir şeye benzemezse yandık). Japonya'da 6 ay kadar önce görülen Otogi'de, kaybolmuş bir ruhun bir samuraya dönüşerek dünyadaki kötülüğü yok etmesini sağlıyorsunuz. Büyü ve silah aksiyonunun çokça görüleceği oyunda, karakteriniz kendiliğinden iyileşme özelliğine sahip, fakat büyü gücü biterse de geldiği yere geri dönüyor. Her öldürdüğünüz yaratığın size büyü gücü olarak geri dönmesiyle açıklık kazanan oyun stratejisi, amaçsızca ortalıkta dolaşmanıza engel olacak. Oyundaki başarınıza göre kazanacağınız parayla karakterinizi geliştirebilecek, yeni silahlar ve büyüler edinebileceksiniz. Sadece anlatarak pek bir şeye benzemeyen, mutlaka görülmesi gereken oyunlar arasına Otogi'yi de ekleyebilirsiniz. Otogi bu ay Xbox'larda...



HAYALET KONSOL

İlk açıklandığında sadece dikkat çekmek için, palavra bir konsol imajı çizen Phantom iş başında görülünce gerçek olduğu kesinlik kazandı. Infinium Labs sitesinde de açıklanan detaylara göre Phantom ufak bir PC'ye benzeyecek. 3GHZ CPU ve 256MB DDR RAM'le birlikte gelecek konsol Intel anakarta sahip olacak. 100GB ve yukarısında bir veri depolayıcı, ethernet bağlantısı, 2 USB, 4 kontrolör girişi içerecek Phantom, kaliteli bir nVidia ekran kartıyla yüksek grafik kalitesi sunacak. Daha çok online oyun için düşünülen konsolun oyunlarını, yamalarını ve eklerini internetten indirmek mümkün. Bu tarzda oyunları desteklediği içindir ki, Phantom'un paketinde kablosuz mouse ve klavye de bulunacak. Açıklanan son bilgiye göre konsol upgrade edilebilir bir sisteme sahip. Böylece ileride Phantom 2 almak yerine, sürekli güncellenebilen tek bir Phantom'la yetinebileceksiniz. Ha unutmadan, belki elinizde 7.1 kanallı bir ses sistemi vardır. Bunu Phantom'la rahatça kullanabilirsiniz. Daha çok bilgi için: www.phantom.net



AVCI GERİ DÖNÜYOR



Xbox'ta bir süre önce karşılaştığımız Hunter: The Reckoning, Redeemer takısıyla geri dönüyor. Daha önce henüz avcı olamamış Kaylie, Redeemer'da daha da güçlü bir görüntüye bürünecek ve Kaylie'nin yanında yedi farklı avcıdan birini seçebileceksiniz. Hatta internete bağlanıp yeni karakterler, yeni kostümler indirme gibi seçenekleriniz de olacak. Kontrollerin bir önceki oyunla aynı yapıyı taşıyacağı açıklanırken, aksiyonun önceki versiyona göre çok daha hızlanacağı söyleniyor. Böylece bir kombo animasyonu bitmeden, farklı kombolar yapabileceksiniz. Görüntü olarak da hayli gelişen Redeemer, sabit 60fps hızı sunacak. Xbox sahiplerinin gözleri Ekim ayında raflarda olsun.

HAYALET TİMİ ORMANLARDA



Tom Clancy hayranları ekran başına. Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm sadece PS2 için hazırlanıyor ve 2003'ün son aylarında piyasada olacak. Oyun iki farklı tek kişilik oyun olanağı sunacak. Toplam 8 bölümde Amerikan yeşil berelilerini, yani «Ghost»ları kontrol edeceğiniz oyunda taktik ve strateji ön planda olacak. Amacınızsa Kolombiya'da devlet işlerini aksatan bir kartele dur demek. SOCOM: US Navy Seals gibi sesli sohbet ve ses tanıma özellikleri de içerecek Jungle Storm, elbette online oynanabilecek. Üç farklı çok kişili oyun modu ve 31 adet harita, sadece net bağlantısı olanlara hizmet edecek. Başarılarınızı listeleyen bir istatistik sistemi de sizi oyunda başarılı olmaya zorlayacak.

BASKIYI DURDURUN!

► SCEA PS2 için yeni spor portalını açıkladı. 989SportsOnline.com adresinde yer alacak portal, 26 Ağustos itibariyle hizmet verecek.

► 26 Eylül'de Avrupa'da piyasaya çıkacak olan Z.O.E: 2nd Runner, yanında oyunun soundtrack albümünü de barındıracak.

► KOEI Dynasty Warriors 4'ü Xbox için hazırlıyor. Kasım ayında çıkacak oyunda 5.1 kanal desteği ve yeni karakterler görülecek.

► Tenchu bu sefer de Xbox'da. Xbox Live desteği sunacak Tenchu: Return from Darkness aynı zamanda yeni haritalar ve yeni özellikler de içerecek. 2004 ilkbaharını bekleyin.

► Tomb Raider'ın yapımcısı artık Core değil. Bundan sonraki Tomb Raider'ları (evet daha da gelecek!) Crystal Dynamics hazırlayacak.

► Sega, Nisan-Haziran ayları içerisindeki satış başarısıyla tam 16 milyon dolar kar ettiğini açıkladı. Son iki yılda para yüzü görmeyen Sega'nın donanımdan elini eteğini çekmesi demek ki hayırlı olmuş.

► Enter the Matrix beklenmeyen derecede fazla satış yaparak dünya çapında 2.5 milyon adet sattı.

► Eski güreşçi Maxx Payne, isminin Rockstar Games tarafından çalınarak, Max Payne olarak kullanılması üzerine firmaya 10 milyon dolarlık dava açtı.

► 2004'ün ilk çeyreğinde tüm konsollarda ve PC'de görülecek olan Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow yine tek kişilik oyunu ön plana çıkaracak, fakat online oyun seçeneği de içerecek.

► 2004'te GameCube'e üç bomba oyun geliyor. GBA'nın ünlü oyunu Wario Ware Inc., Namco'dan yeni bir Donkey Kong ve yepyeni bir Zelda. Ayrıca Nintendo 2004 baharında yapacağı bir açıklamayla, sarsıcı bir üründen bahsedecek. Bunun bir donanım, aksesuar veya yazılım mı olacağı belirsiz.

► Triton Labs, GBA'larınızı kablo kullanmadan birbirine bağlamanız için Stealth Link isimli bir aksesuar hazırlıyor. 2003'ün üçüncü çeyreğine"

► Capcom PS2 için hazırlıklarını sürdürdüğü Red Dead Revolver'ın iptalini duyurdu. Capcom aynı zamanda GameCube için Capcom Fighting All Stars ve Dead Phoenix'i de iptal etmişti.

► SNK Playmore arcade makinaları için Samurai Spirits Zero'yu hazırlıyor.

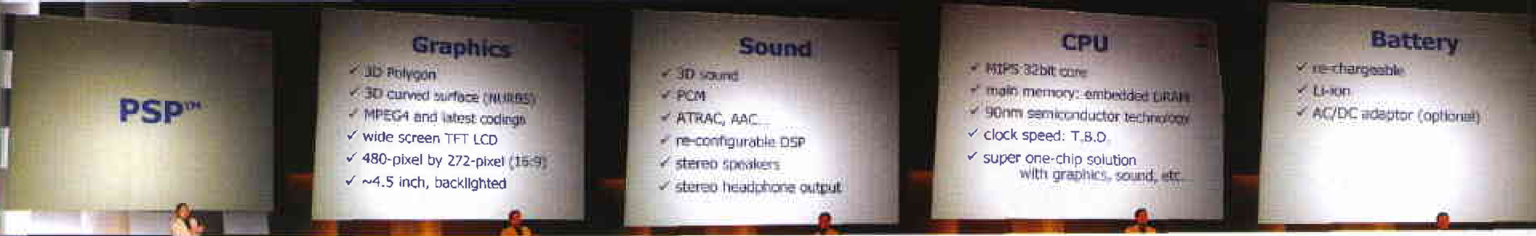
► Bandai'nin Japonya'da popüler olan Wonderswan konsol satışları şu anda bile Japonya'daki Xbox satışlarından fazla.

► Def Jam Vendetta'nın devamı geliyor. Electronic Arts'ın yayınlayacağı yeni versiyon Mart'ta piyasada olacak. Tüm konsol sistemleri için planlanan arena dövüşü X-Men Legends, 2004'ün herhangi bir zamanında karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Playstation Portable PSP Coming 2004

PSP

PlayStation artık ele avuca sığacak...



SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.) çok yakında karşımıza çıkacak olan PSP sistemi hakkında oldukça geniş bir açıklama yaptı ve tüm oyun severleri heyecanlandırdı. Sony yeni el oyun cihazı projesini çağın Walkman'i olarak nitelendiriyor. Bakalım PSP gerçekten bu kadar iyi mi˘

En son teknoloji

Şu an bile halen bir dış görüntüye sahip olmayan PSP'nin herhangi bir prototip modeli de halka sunulmadı. Sanıyoruz ki Sony görünüm olarak en iyiyi başarmaya çalışıyor. Bunun yanında, imaj bölümü tamamıyla bir kenara itilerek teknik detaylar net olarak belirlendi.

PSP için belirlenen ilk ve en önemli detay UMD'ler (Universal Media Disc). Bu diskler tam olarak 1.8 GB veri depolayabiliyor ve sadece 60mm boyundalar. Optik diskler kopyalanmaya karşı özel bir korumayla da kodlanacaklar.

480x272 pixel geniş ekran (16:9) ve TFT LCD ekran içerecek olan PSP'de, GBA SP'deki gibi ekran için arka ışık kullanacak. Grafik yapısı olarak üç boyutlu geleneksel poligonların yanında, daha gelişmiş, eğimli NURBS modellerini de destekleyecek. Video kalitesini MPEG4 formatı belirleyecek. Aynı zamanda AVC çözücüsü içerdiği için yaklaşık iki saatlik DVD kalitesinde görüntü elde edebileceğiz.

Peki oyun kalitesi tam olarak nasıl olacak? 32bit'lik bir CPU içereceğinden PsOne'la aynı oranda bir güçten bahsediyoruz. Bunu hızlı veri transferi, kaliteli sesler ve video görüntüleriyle birleştirince, PSP için piyasada yer alan en güçlü el oyun konsolu olmaya aday diyebiliriz.

Ses departmanında yeniden yazılabilir DSP (en son teknolojiye göre değiştirilebilen ses sistemi), ATRAC3, AAC ve MP3 format desteği görülüyor. Aynı zamanda 7.1 kanal ve 3D ses özellikleri de PSP'de karşımıza çıkacak.

Bağlantı noktaları

PSP de aynı PSX gibi farklı birçok bağlantıya izin veriyor. USB 2.0, PSP'yi PS2'ye veya bilgisayara bağlamak için geliştiriliyor. Sony sadece bilgisayar ve PSP bağlantısı için çeşitli fikirler üretti bile. Tabii bunların ne olduğu tam olarak belirli değil. Memory Stick girişi de yine çeşitli işlemler yapmak için PSP'nin bir köşesine eklenecek.

PSP'nin diğer konsollarla iletişime geçmesini de Kablosuz Ağ (Wireless LAN) sağlayacak. Sistem standart IEEE802.11 Wireless LAN desteği içeriyor.

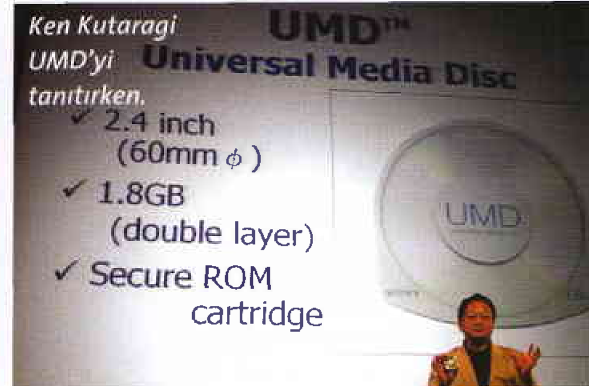
PlayStation kontrolörünün yuvarlak, kare, X, üçgen, L1, R1 ve dijital yön tuşlarının yanında bir adet de analog kol, PSP'nin oyun mekanizması hakkında ipuçları veriyor. Eski PS oyuncularının sisteme kolayca ısınacağını varsayabiliriz.

2004'ün dördüncü çeyreğinde tüm dünyada oyuncuları sarsacak sistem, el konsollarında büyük bir rekabete yol açacak gibi gözüküyor.

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

Sistem adı	PSP
CPU	MIPS R4000 32bit Core
Grafik	3D Poligon, 3D Eğimli Yüzey
Ses	VME ayarlanabilir DSP, Çoklu kanal, 3 boyutlu ses
Disk Aygıtı	UMD 1.8 GB, 60mm Optik
Ekran	480 X 272 Geniş Ekran, TFT LCD (arka ışıklı)
Video	MPEG4, AVC çözücü
I/O	USB 2.0, Memory StickTM, Wireless LAN
Pil	Şarj edilebilir Lithium-Ion





Ken Kutaragi UMD'yi tanıtırken.

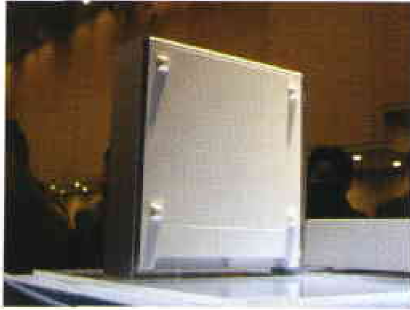


PSX

Sony'nin yeni konsol projesinin tüm yönleri...



PSX'in DVD girişi PS2'den farklı olarak bir yarık şeklinde. CD-Tray'e elveda diyebilirsiniz.



Daha önceki sayılarda kısaca bahsettiğimiz PSX'in detayları bir ölçüde açığa çıktı. Hala birçok alanda belirsizliklerle dolu olan bu konsol için artık konsol yakıştırması yapamayacağız. Tokyo Konferansı'nda açıklanan ilk detaya göre, PSX bir konsol sisteminden daha öteye giderek, bir eğlence sistemi olarak satışa sunulacak.

Teknik Detaylar

PSX, Sony'nin eğlence departmanından ayrılarak, Sony Ev Elektroniği bölümüne geçiş yapıyor. Amaç, bu sayede daha geniş bir kitleye hitap etmek.

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

Sistem adı	PSX
CPU	128 Bit Risc Emotion Engine
Disk Aygıtı	120 GB HDD
	DVD-R/DVD-RW
I/O	USB 2.0
	Ethernet
	Memory StickTM
	S-Video, Composite Video
Diğer Özellikler	TV Tuner

Temelde yine bir oyun cihazı özelliği taşıyacağı için, PSX, PlayStation 2'nın °‹Emotion Engine°›ini sahipleniyor. Dolayısıyla PS2'de görülen tüm oyunlar (PsOne oyunları dahil), PSX'le de uyumlu çalışıyor.

Yeni PSX'in en çarpıcı özelliği kuşkusuz ki 120 GB gibi geniş kapasiteli bir hard-disk'e sahip olması. Bu HD'e neler sığdıracağınız bilinmez, ama online oyun dünyasında gelişen Update indirme, ek paket yükleme gibi işlemler için çok iyi bir çözüm olacağa benziyor.

Kaç hızlı olduğu veya tam olarak neler sağlayacağı bilinmese de, PSX bir DVD yazıcı olarak kullanılabilecek. Tüm DVD formatlarını destekleyecek ve böylece sizi ayrı bir DVD yazıcı almaktan kurtaracak.

PSX'in sahip olduğu giriş ve çıkışlar da hayli kapsamlı. USB 2.0, Ethernet, Memory Stick, S-Video˘ Ne ararsanız PSX'e dahil edilmiş. USB 2.0 ile daha hızlı veri transferine ulaşabileceksiniz. Ethernet ile internette sörfe ve online oyun dünyasına daha hızlı adım atacaksınız. Memory Stick girişiyle bir MS ünitesindeki verileri aynen PSX'in HD'ne yükleyebilecek, S-Video ile kaliteli görüntülere kavuşacak ve tüm bu özelliklerin tek bir cihazda nasıl toplandığını düşünür olacaksınız. Üstelik tüm bu bağlantı noktaları PSX'in arka ve yan kısımlarında olacağından, ön görünüşte herhangi bir kalabalığa yol açmayacaklar.

Sony'nin eğlence sistemi projesinin son özelliği, aletin bir TV Tuner içerecek olması. Teoride bu sayede PSX bir televizyon alıcısına dönüşüyor ve isterseniz DVD yazıcınızla veya hard-disk'inizle televizyon yayınlarını kayıt edebiliyorsunuz.

Yayın zamanı

Sony'den gelen açıklamaya göre PSX 2003 sonunda Japonya'da, 2004 başında da dünyanın geri kalanında piyasada olacak. Yukarıda okuduklarınız da Sony'den gelen ilk resmi bilgiler. Sistem hakkında her an bir yenilik, bir değişiklik yapılabilir anlayacağınız.



Yeni eğlence sisteminin tüm girişleri cihazın arka ve yan kısımlarında yer alacak.







PSX aynı PS2 gibi yatay ve dik konumda durabilecek.

Virtua Fighter 4 Evolution

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

Virtua Fighter devam ediyor...

Bilgi için: www.sega-am2.co.jp **Yapım:** SEGA-AM2 **Dağıtım:** SEGA Europe **Tür:** Dövüş **İngilizce gereksinimi:** Hiç **Desteklenenler:** Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Virtua Fighter'a ilk defa bir arcade salonunda rastlamıştım... O anı hiç unutm... Aaa, unuttum, ama sakinim. Lay lay lo... Ha, ne diyordum, Virtua Fighter... Arcade salonlarını sık sık ziyaret edenler jeton ve kurabiye canavarları için Virtua Fighter ismi hiç yabancı değil. `95 yılında oyun salonlarında ortaya çıkan Virtua Fighter, çok geçmeden PC versiyonuyla birlikte evlere de girmişti. Virtua Fighter PC'ye çıktığında piyasada başka 3D dövüş oyunu yoktu. Bir ilk olmasına rağmen Sega zoru başarmıştı. Peki bu başarıyı ne yapacaktı dersiniz? PS2'ye taşıyacaktı tabii ki... Nitekim taşıdı da... Virtua Fighter 4, Tekken'le başabaş giden, hatta kimisi için Tekken'den çok daha iyi bir oyundu. Biz de dergide az oynamadık Sinan'la. -Değil mi Sinan? -Guz.



Peki bu nedir?

Evolution da Virtua Fighter'ın devamı, ama Virtua Fighter 5 değil. Yani şu anda şurada, 44-50 Doğu Meridyenleri, 49-59 Kuzey Paralelleri konumunda duran Virtua Fighter Evolution bir nevi eklenti.

Yeni oyundaki mod'lar; Arcade, Vs ve Quest. Arcade ve Vs'yi Virtua Fighter 4'ten de hatırlayacaksınız. Arcade'de adamınızı seçip sırasıyla karakterlerin tamamıyla dövüşüyorsunuz, ancak şunu hemen belirtmeliyim ki, bu mod hem çok basit, hem de çok sıkıcı. Biraz alıştırmadan sonra, normal zorluk derecesinde yarım saatte bitirilebiliyor (diğer zorluk dereceleri; very easy, easy, hard, very hard). Ve sonunda sadece "Şimdi gerçek bir Virtua Fighter'sın..." yazısından başka hiçbir şey yok (olamaz! Oyunun sonunu söyledim!). Anlaşılan Sega, Quest mod'una ağırlık verdiği için arcade'i tam anlamıyla es geçmiş.

Vs mod'unda ise oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz. Virtua Fighter 4'teki AI sistemi ise yeni oyunda yok.

Evolution'dan fazla sayıda yeni karakter bekliyorsanız biraz hayâl kırıklığına uğrayacaksınız. Oyunda sadece iki yeni karakter bulunuyor: Judo'cu Goh ve Kick boksçu Brad. Aslında fazla sayıda yeni karakter olmamasının nedeni basit. Evolution tamamen yeni bir oyun değil, bir eklenti. Yine de daha fazla yeni ve ilgi çekici karakter olmaması bir eksi. Goh ve Brad'le birlikte oyundaki karakter sayısı 15'e çıkmış. Virtua Fighter 4'teki karakterlerin tamamı yeni oyunda da yer alıyor, ancak bu karakterler olduğu gibi Evolution'a aktarılmamış. Eski karakterlere yeni atak ve savunma hareketleri eklenmiş. Ayrıca Evolution'da yeni mekânlar da var.

Oyundaki asıl yenilikse Quest mod'u. Quest çok kapsamlı hazırlanmış, dev bir mod. Quest'e tıkladığınız zaman kendinizi dev bir turnuvanın içinde buluyorsunuz. Şehir şehir dolaşıyor ve hiçbiri birbirine benzemeyen, farklı amaç ve farklı ödülleri olan onlarca turnuvaya katılıyorsunuz. Mesela ilk turnuvada yeni bir şampiyona açmak için tam 15 galibiyet almanız gerekiyor. Oyundaki bazı turnuvalar ise görev mantığıyla işliyor. Mesela bunlardan birinde yalnızca altı vuruşta karşınızdakini yenmeniz gerekiyor.

Quest mod'u çok uzun sürüyor. Tabii bu mod'u ilgi çekici yapan şey sadece bu değil. Oyun boyunca karakterinizi devamlı olarak geliştirmenize olanak tanınmış. Quest'e girdikten sonra Shop ve Edit gibi seçeneklerle karşılaşıyorsunuz. Shop'ta, turnuvada kazandığınız paralarla adamınıza yeni eşyalar, yeni parçalar alabiliyorsunuz (oyunda toplam 1500 eşya var). Edit'te de bu aldığınız eşyaları yerine koyuyorsunuz. Alacağınız eşyalar arasında şapkadan saç rengine kadar birçok şey var. "Saç rengi diye eşya mı olurmuş? Peh!" diye so-

















rup peh'lemeyin. Ne bileyim ben! (kendi kendime kızayım!)

Quest'teki zorluk dereceleri ise Beginner ve Standart. Zorluk derecesini oyun devam ederken de değiştirebiliyorsunuz. Bu da oldukça hoş...

Oynanış, mış...

Evolution'ın oynanışının Virtua Fighter 4'ten neredeyse hiç farkı yok. Yani oyunun ilginç tarzı yine devam ediyor. Her hareketi görerek, bilerek yapıyorsunuz ve hiçbir zaman Tekken'deki gibi gerçek dışı hareketlerle karşılaşmıyorsunuz (bu Tekken'in kötü bir oyun olduğu anlamına gelmiyor, sadece bir karşılaştırma). Karakterlerin yeni hareketleri oldukça kısıtlı ve açıkçası bu kısıtlı hareketler oyuna çok fazla renk katmamış. Ayrıca oyundaki iki yeni karakterin de (Goh ve Brad) birbirine benzemesi pek hoş değil. Zaten iki yeni karakter var. En azından bunlar birbirinden tamamen farklı olabilirdi. Tarzları birbirine yakın...

Kabul etmek gerekir ki, Quest mod'unun dışında oyunu eğlenceli ve sürükleyici hale getiren başka bir şey yok. Elbette Sega da bunun farkında. Yani oyunun ismi Virtua Fighter Evolution yerine Virtua Fighter Quest de olabilirmiş. Peki, Quest mod'u için bu oyunu almaya değer mi? Aslında bu konuda ikilemde kaldım, ama en sonunda bir karara vardım. Bakınız: Quest mod'u oyunu geliştiren veya oyunun kimliğini değiştiren bir şey değil. Sadece daha fazla Virtua Fighter 4 oynamanızı, kendinize yeni eşyalar alabilmenizi ve kendinizi geliştirebilmenizi sağlıyor. Eğer bunlar sizi eğlendirebilirse, Evolution sizin için iyi bir seçim olacaktır. Burada yazıma son verirken aslında daha yazının bitmediğini farkettim. Afedersiniz.

Maalesef Evolution'da grafik açısından da bir gelişme göremeyeceksiniz. Oyunun grafik motoru aynı ve hiçbir geliştirme yapılmamış. Sonuçta eski bir grafik motoruyla yeni bir oyun oynamak pek eğlenceli bir şey değil, ancak Virtua Fighter 4'ün grafik kalitesinin oldukça iyi olduğunu düşünürsek, bu biraz olsun kabul edilebilir bir şey. Animasyonlar içinse söylenebilecek çok fazla bir şey yok: Harika! Fakat aynı! Fakat? Eeeh, boşuna heyecanlandım yine!

Sanal kavga oyunu sonucu!

Virtua Fighter 4 çok orjinal, farklı ve eğlenceli bir oyundu. Zaten biz de bu oyunu boşuna saatlerce oynamamıştık ve boşuna 90 civarında bir not vermemiştik, ancak Evolution daha çok oyalamak için piyasaya çıkartılmış, basit bir oyun. Quest mod'u bir yere kadar idare ediyor ve daha sonra yeni eşyalar ilginizi çekmemeye başlıyor. Bu yeniliğin oyuna farklı bir hava katmaması da cabası. Sonuçta Virtua Fighter 4, yine Virtua Fighter 4. Değişen çok fazla bir şey yok. Bu yüzden oyunun notu ilkinden daha düşük. Değil mi Sinan? -Guz.





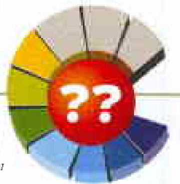
Artılar

Her şeyiyle Quest mod'u, eğlenceli ve dengeli oynanış, gerçekçi yapay zekâ

Eksiler

Az sayıda yeni karakler, eskı grafikler, Quest'in dışında başka bir ilgi çekici mod'un olmaması, bug'lar.

Level Notu



Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da

PS2 semalarında bir taktik-aksiyon oyunu...

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Bilgi için: www.zipperint.com **Yapım:** Zipper Interactive **Dağıtım:** SCEE **Tür:** Aksiyon **İngilizce gereksinimi:** Az **Desteklenenler:** Dual Shock, online oyun.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

PS2'de çok fazla taktik-aksiyon oyunu oynadığımızı hatırlamıyorum. Rainbow Six: Rogue Spear da iptal edilince PS2'si olan birçok oyuncu hayal kırıklığına uğradı. Bu arada da Zipper Interactive, online oyunlara da destek veren SOCOM: U.S. Navy SEALs'ı piyasaya çıkardı. Tabii bu yazıyı yazmamın bir nedeni var. Oyunu alıp almamanız konusunda size yardımcı olacağım. Ayrıca sabah dokuz ile akşam beş saatleri arasında seyyar satıcılık da yapıyorum.

Hava, kara, deniz...

SOCOM (Special Operations Command)'da U.S. Navy SEAL (Sea Air Land) takımını kontrol ediyorsunuz. Oyunun Rainbow Six ve Ghost Recon benzeri oyunlardan çok fazla farkı yok, ancak SOCOM third-person (uzak, kafa, sırt, falan! Yok işte! Bulamıyoruz tam karşılığını!) kamerasıyla oynanıyor.



Tek kişilik mod'da 12 ayrı görev bulunuyor. Görevler, bu tipteki oyunlardan çok farklı değil; kaçırılan adamları kurtarmak, silah depolarını patlatmak, çalınan gizli bilgileri geri almak ve benzerleri... SOCOM'un benzer oyunlardan ayrıldığı noktalardan biriyse, takımdaki adamlardan yalnızca birini kontrol etmeniz. Grubun lideri sizsiniz ve öldüğünüz zaman Ghost Recon'da olduğu gibi takımdaki bir diğer adamla devam edemiyorsunuz. Oyun sırasında kaydetme seçeneğinin olmaması da çok dikkatli olmanızı gerektiriyor. Aman diyeyim, ki dedim.

Oyunda birçok komut vermenize olanak tanınmış. Takım arkadaşlarınıza; saldırma, savunma, pusu ve benzeri komutlar (aynı kategorideki diğer oyunlardan çok daha fazla) verebiliyorsunuz. Mesela ilk bölümde, gemideki kontrol odalarına bomba yerleştirmek için patlayıcı uzmanını o noktaya çağırıyorsunuz. Bunu da Kare tuşuyla yapıyorsunuz. Bu arada şunu da belirteyim: Takımdaki her adamın farklı bir uzmanlık alanı ve farklı teçhizatı var. Oyuna başlarken hangi uzmanlık alanındaki adamları alacağınıza ve bu adamların hangi silahları kullanacağına karar verebiliyorsunuz.



Select tuşuyla haritayı kontrol edebiliyorsunuz. Haritanın çok işlevsel olduğu kesin. Bu ekranda nereye gitmeniz gerektiğini görebiliyor ve yapacağınız işlerin ufak videolarını (ki işinizi çok kolaylaştırıyor) izleyebiliyorsunuz.

Teoride, bu tipteki diğer oyunlarda olduğu gibi SOCOM'da da işlerinizi gizlilikle yapmanız gerekiyor, ancak pratikte bu hiçbir şeye yaramıyor. Çünkü oyunun yapay zekâsı tek kelimeyle rezalet. Takım arkadaşlarınız biraz daha kabul edilebilir bir yapay zekâya sahip (yine de vasat), ancak düşmanlar için çok sakin bir şekilde "aptal" kelimesini kullanabilirim. Hiçbir şekilde sizin çıkardığınız sesleri duyamıyorlar. Koşsanız da, yavaş yavaş ilerleseniz de bir şey değişmiyor. Bu da oyundaki "sessizce ilerleme" mod'u-nun hiçbir şeye yaramamasına sebep oluyor. Yapay zekâdaki sorunlar sadece bu kadarla kalmıyor. Düşmanlarınızla karşılaştığınız zamanlarda bile bazen hiç tepki vermiyorlar veya birkaç dakika sonra ateş etmeye başlıyorlar. Çoğu zaman da, çok yakınlarında olmanıza rağmen sizi vuramıyorlar. Tabii ki bu es geçilemeyecek bir problem. Oyunun at-







mosferini yerle bir ediyor ve çok geçmeden sizi portakal gibi oyundan koparıyor (okuyucuya portakal demek ha?! Dur bakayım sen!!!).

Sorunlardan başlamışken devam edeyim. PS2'deki her FPS'nin veya hedefli oyunun resmi sorunu SOCOM'da da ortaya çıkıyor. Kontroller için Sure Shot ve Precision gibi birkaç seçeneğe sahipsiniz. Precision, bunlardan en kullanışlı olanı. Bu seçenek seçiliyken sol d-pad'le adamınızı kontrol ediyor, sağ d-pad'le ise hedef alıyorsunuz. Ok tuşları sağa veya sola



bakmaya, R1 ise ateş etmeye yarıyor. Tuşların dağılımı iyi, ancak asıl sorun hedef almakta. Bir yandan adamınızı kontrol ederken bir yandan da sağ d-pad'le hedef almak oldukça zor. Tabii bu, iki işi aynı anda yapmanızdan kaynaklanmıyor. D-pad'in çok hassas olması işinizi zorlaştırıyor ve çoğu zaman panık yapıp saçma sapan yerlere ateş ediyorsunuz. Buna rağmen SOCOM'un kontrolleri alanındaki birkaç FPS'den ve hedefli oyundan daha iyi. Yani alışılmayacak gibi değil.

Diğer yandan SOCOM'da Rainbow Six'teki kadar karmaşık bir arabirimle karşılaşmıyorsunuz. Yapmanız gereken bir şey varsa, aynı bir adventure oyununda olduğu gibi o anda ekranda bir icon çıkıyor ve gerekli tuşa bastığınız zaman (bu tuş seçtiğiniz kontrol tipiyle doğru orantılı olarak değişir) adamınız komutunuzu yerine getiriyor. Mesela ekranda kelepçe işareti belirdiği zaman gereken tuşa basarsanız suçluyu kelepçeleyebiliyorsunuz. Kelepçe, kelepçe, kelepçe... Anlamını unuttum.

Oyunda Üçgen tuşunu kullanarak eğilebiliyor veya yere yatabiliyorsunuz, ancak gizlenmek çok fazla işe yaramadığı için bu eylem de anlamını yitiriyor. Aynı şekilde cesetleri ortadan kaldırmak da... Aslında bunlar oyunun daha gerçekçi olması için. Ne var ki hiçbir şeye yaramıyor. Bu arada hatırlatayım: Öldürdüğünüz düşmanların silahlarını alabiliyorsunuz.

Grafik, sonuç ve benzerleri...

SOCOM: U.S. Navy SEALs'ın grafikleri ortalamayı geçiyor. Karakter modellemeleri ve ortam hiç fena değil. Ayrıca kar gibi hava efektleri de başarılı bir şekilde oyuna yansıtılmış. Fakat birkaç yerde bug'lara rastlayacaksınız. Bunun grafiklerle bir alakası yok, ama durup dururken bir kayaya takılmak, oradan çıkamamak ve oyunu en baştan oynamak gerçekten de sinir bozucu.

Genel olarak bakınca, SOCOM bir taktik-savaş oyunundan bekleneni veremiyor. Bunun asıl sebebiyse yapay zekâ. Haliyle, düşmanların şapşal ve şaşkın olduğunu bildiğiniz bir oyunda çok fazla heyecan duymuyorsunuz. Tabii bu aynı zamanda oyunun taktik kısmını da köreltiyor. Çünkü normalde görevleri gizlice, sessiz bir şekilde tamamlamanız gerekirken, SOCOM'da (her zaman değil, ama çoğunlukla) karşınıza çıkanı vursanız da oluyor. Yapay zekâ buna karşı çaresiz kalıyor. Buna bir de kontrollerin azizliği eklenince oyunu tavsiye etmekte zorlanıyorum. Ayrıca SOCOM bu tip oyunlar için sadece bir eklenti, yeni bir oyun değil. Demek istediğim, taktik-aksiyon oyunlarına yeni bir şeyler getirmiyor.

İşin diğer boyutuysa SOCOM'un PS2'de online olarak oynanabilen sayılı oyunlardan biri olması. Ne yazık ki online oyunlarda da kontrol zorluğuyla karşılaşacaksınız. Bunun dışında da çok fazla sorun yok. Eğer kontrol zorluğunu atlatabilirseniz, SOCOM'u sadece online olarak oynayacaksanız alın derim. *Tabii bu defa da* karşınıza hız problemi çıkacaktır.

Not: Oyunu PS2'de online olarak oynayabilmek için bir network adaptörüne ihtiyacınız var.





Artılar

Hoş grafikler, kullanışlı harita, online mod'u, gerçekçi sesler

Eksiler

Yapay zekâ, zor kontroller, bug'lar, çizgisel oynanış

Level Notu



Level Notu nerede diye merak ediyorsanız
3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız
notlarımız sayfa 130'da

The Sims





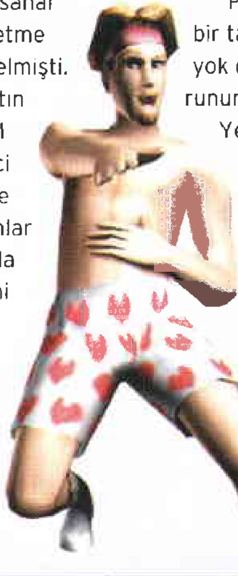
Benim guççük cüccellerrim...

Bilgi için: www.thesimsconsole.com Yapım: Edge Of Reality Dağıtım: Electronic Arts
Tür: Simülasyon Oyuncu sayısı: 1- 2 İngilizce gereksinimi: Az

Mega Emin
mega@level.com.tr

Bana sorarsanız böyle yok Simdi, yok kimdi, neydi vesaire yaratıklar delikanlı konsolcuyu bozar dede. Bilmeyeniniz yoktur bu minik tipleri, 2000 yılında kimselere sormadan haldır huldur evlerimize giren bu yaratıklar için hiç bir ön eleme yapılmamıştır bile. Beraber banyo veya seks yapabilen bu yaratıklar için ne RTÜK'ten onay alındı, ne de Diyanet İşleri "caizdir" dedi.

Her şeye rağmen bu simcikler ilk defa PC' ye geldiklerinde, sanal bir hayat yaratıp onu yönetme fikri insanlara çok ilginç gelmişti. Sahip olduğu orijinal hayatın yanı sıra, kendilerine sanal olarak tanınan şansla ikinci bir hayatı kontrol edebilme düşüncesi güzeldi ve insanlar yeni bir şansla hayatlarında neleri değiştirebileceklerini deneme şansı buldular. Evet, aslında çok basit bir fikirdi, ama oyun dünyasını salladı. The Sims, tarihteki en fazla satılan bilgisayar oyunu ünvanını eline geçirdi.

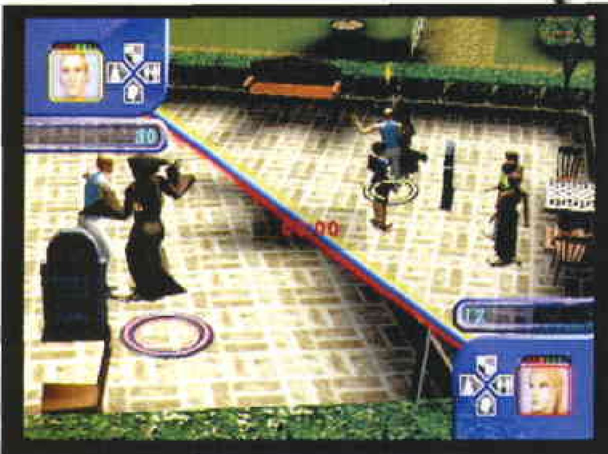


Çiçek sulamak önemli vazifedir

Kısaca The Sims' de bilgisayar tarafından simüle edilmiş bir dünyada insanları kontrol ediyorsunuz. Gerektiği zaman tüm aileyi bile kontrolünüz altına alabileceğiniz oyunda simlerinizin her türlü ihtiyaçlarını gidermelisiniz. Onları doyurmalı, temizlemeli, çiçekleri sulatmalı, kahvaltı yaptırmalı, cinsel ihtiyaçlarını gidermeli(direk siz değil, dolaylı olarak), her gün çalıştırmalı, bir şeyler satın aldırmalı, millete laf anlatmalı ve evdeki arızaları gidermelisiniz.

PC'den konsola sıçrayan Sims'te bir takım yenilik ve geliştirmeler de yok değil. En önemli değişiklik motorunun yenilenmiş ve 3D olmuş olması. Yeni multiplayer mod'u sayesinde arkadaşlarınızla da beraber oynayabiliyorsunuz. Yine de oynanışta devrim yaratacak bir şeyler yok. Oyunu daha önceden oynamış olanlar için multiplayer mod'ları ve "Get a Life" isimli tek kişilik mod ilginç gelebilir. Bunlar dışında PC' deki The Sims'den pek bir fark yok.

Hemen söylemeliyim ki oyundaki anne karakteri gerçek anlamda tam bir baş ağrısı. Hem para vermiyor, hem de evin bütün dağınıklığını sizin üzerinize bırakıyor. Benim annem kadar olamayacağı kesin ama yakınına yanaşabildiği için oyunda kendimden de bir şeyler buldum. PlayStation 2'deki The Sims, demin bahsettiğim "Get a Life" isimli oyun ile başlıyor. Bu mod için bir nevi eğitim diyebiliriz. Yedi farklı görevden oluşan bu mod'u tamamladığınızda, simlerinizin yatma, banyo yapma gibi ihtiyaçlarını anlayabilme konularında uzmanlaşıyorsunuz. Daha sonra hayatınızdan bezmemeniz için bu lanet "anne" tiplemesinin evini terk edip yeni eve çıkma, iş ve yeni arkadaşlar edinme gibi konular üzerinde çalışıyorsunuz. Oyunun başlarında zorunlu aktivitelerle uğraşmak biraz sıkıyor tabi insanı. Bazen siz önemli bir konu ile uğraşırken karakteriniz banyo yapmak isteyebiliyor. Ya da yorulup dinlenmek isteyebiliyor; ki ısrarla dinlendirmezseniz yere yığılabiliyor. Eğer The Sims'te yeni iseniz, evi toplamayı reddedip bütün pisliği size bırakan arkadaşınıza fitil olacaksınız (bende de var böyle bir tane, adı Recep :)













Cinsel tercih seçimi

Oyuna başlarken karakterinizin cinsiyetini, saç stil ve rengini, göz rengini, vücut şeklini, kıyafet ve aksesuarlarını seçebiliyorsunuz. Ondan sonra gelsin partiler :) Parti ve benzeri sosyal aktiviteler simlerin yaşaması için gerekli. Fakat The Sims'teki hayatın da gerçek hayat gibi sıkıcı yanları var. Bir kere daima çalışmak zorundasınız. Hatta işinizde kendinizi geliştirmek için çaba saf etmeniz bile gerekiyor.

Olayın keyifli yanlarından birisi de evinizi mobilyalar ve diğer eşyalarla dekore edebiliyor olmanız. Hatta duvar kağıtlarına ve evinizin mimarisine kadar seçim yapabiliyorsunuz. Simler bazen çok artist olabiliyor ve sizi sinir eden davranışlarda bulunabiliyorlar. Arada bir herifler verdiğiniz görevleri unutup odanın ortasında salak salak durabiliyorlar. Neyse ki zamanı L1 tuşu ile hızlandırabiliyor ve bir nevi sinir vaziyetlerden kurtulabiliyorsunuz. Ya da daha da iyisi oyunun konsol versiyonunda simlerinizin özgür iradelerini (free will) kapatabilirsiniz. Böylelikle adamlar kendi kendilerine hareket edemiyorlar ve haliyle üzerlerinde daha fazla kontrole sahip oluyorsunuz. Mutfakta kaza varken banyo yapmak isteyen tipleri görmek istemiyorsanız bu gücü kullanın.

Oyunun kontrolleri oldukça basit ve öğrenmesi de kolay. Yeri geldiği zaman gireceğiniz menüler ile rahatlıkla ne yapacağınızı anlayabiliyorsunuz. Tekrar oynanabilirlik de gayet yüksek. Çünkü yeni bir karakterle her yeni oyuna başladığınızda karşınıza farklı farklı seçenekler çıkıyor.

Evi hafıza kartına sığdırmak?!?

Tamamen 3D olan yeni Sims'teki kamera sistemi de harika. İstediğiniz gibi zoom yapabiliyor, görüntüde sağa veya sola göz atabiliyor, hatta ekranı çevirebiliyorsunuz. İsterseniz evin duvarlarını bile kaldırabiliyorsunuz. Konsol versiyonundaki iki kişilik oyun mod'u sayesinde arkadaşınız ile beraber veya onunla karşı karşıya oynamanız da mümkün.



Karşılıklı oyun oldukça basit, ekranı ikiye bölerek kim daha hızlı yemek pişirecek tarzı yarışlara giriyorsunuz. Beraber oyunda ise orijinal oyundaki işleri paylaşıyorsunuz. Evlerinizi hafıza kartına kaydederek arkadaşınızın makinesinde kapışma imkanınız da mevcut.

Müzikler ve ses efektleri çok keyifli ve kaliteli. Aralarındaki konuşmalar da anlaşılır ve net. Grafikler canlı ve temiz. Çevre sade olmasına rağmen birçok eşya barındırdığından bir boşluk hissi uyandırmıyor.

Tabi oyunun konsol versiyonunun, PC' deki ile aynı etkiyi uyandıracağı düşünülemez, çünkü hem artık eskidi, hem de herkes biliyor. Yine de yapılan ekleme ve geliştirmeler ile hala oynamaya değer. Son olarak önemli bir hatırlatma yapmak istiyorum. Gerçek hayatta da olduğu gibi bu oyunda da bazı işleri başarabilmek için birileriyle banyo yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Pek acı :) Bye&Smile...

LEVEL HIT



Artılar

Yeni 3D motor ışıl ışıl parlıyor.

Eksiler

Dual Shock ile oynamak kısmen zor.

Level Notu



Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da

WINNING ELEVEN 7

LEVEL HIT

Aşk, ihtiras, üçkağıt, entrika, hepsi bu yazıda... Mutlaka okuyun!

Bilgi için: www.winningeleven.net Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Futbol Oyuncu sayısı: 1 - 4 İngilizce gereksinimi: Hiç

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bu Konami'nin futbol oyunlarında büyü mü var, nedir anlayamadım gitti. Mega Drive'daki ISS Deluxe'ü saymazsak yıllarca ısrarla Konami'nin futbol oyunlarını oynamayı reddettim, hep FIFA oynadım. Birkaç sene evvel arkadaşlarımın zorlamasıyla başlamamdan beri tiryakilik yaptı meret. Ardından PlayStation 2 yoluyla Level ofisine de bulaşan bu virüs, herkesi etkisi altına aldı. Bu sefer de WE7, ofise "-hayır, olamaz, yine mi?" şeklinde haykırışlar eşliğinde girdi. İşin ilginç tarafı oyun ithal ve dolayısıyla tamamen Japonca olduğundan kimse oyunu başlatmaktan başka bir şey bilmiyor, ama yayın koordinatörü dahil herkes aralıksız, ayıla bayıla oynuyor. Ben de eski ithal oyunlardan ve Japon ayıp filmlerinden kalma Japonca bilgimle oyundan anladığım kısımları size aktarmaya çalışıyorum. E Console Master olmak kolay değil tabii. Yine de ille "Ben İngilizce oyun oynarım babo!" derseniz PES3'ü bekleyeceksiniz.

Kader utansın

Evet evet, benim işim hakikaten zor. Şimdi futbol oyunu şöyle olur böyle olur diye de anlatamam ki, hepiniz biliyorsunuz zaten. O zaman bu sefer oyunumuzda ne yenilikler olduğundan bahsedeyim ve işinize yarayabileceğini umduğum bir iki ipucu vereyim. Daha önce de söylediğim gibi oyun Japonca. Master League mod'unda seçebileceğiniz 60 kulüp var, ama bayrakları da adları da anlaşılmadığından dolayı ben de yerlerini bir tabloyla gösterdim. Parma, Lazio ve AC Milan'ın resmi lisansları alınmış ve hem kadrolar, hem de formalar ile ilgili son dakika değişiklikleri yapılıp öyle piyasaya sürülmüş. İsterseniz PlayStation 2'niz ile internete bağlanıp oradan güncellemeleri de yapabiliyorsunuz. Oyuncu transferleri de hala mümkün. Tabii anlayana... Bu arada takımlar arasında Galatasaray ve Fenerbahçe'nin olduğunu, fakat yüzüncü yılını kutlayan Beşiktaş'ın olmadığı gözünüze çarpmıştır. Ayrıca Aslan Türkiye'm de dahil yetmiş ulusal takımı barındıran oyunda, kendi kupanızı veya liginizi de yaratabiliyorsunuz. Arzuya göre kendi takımınızı yaratmanız da mümkün.

Acıların çocuğuyum

Açılış videosu her zamanki gibi pek süslü, gazı alıp bir an evvel oyuna balıklama dalmak istiyorsunuz. Dedim ya, ilginç bir çekim var bu oyunda. Artık hakemleri



kendiniz seçebiliyorsunuz. Abileri ciddi şekilde geliştirilmişler. Örneğin artık pozisyon uyuyorsa faulleri vermeyip avantaja bırakabiliyorlar. Böyle zamanlarda ekranın üst sağ tarafında devam anlamına gelen bir işaret çıkıyor. Bir diğer yenilik ise artık elle oynamaya da ceza alabiliyor olmanız. Yani oyunda topu elinizle tutabilmeniz için bir tuş olmamasına rağmen top yanlışlıkla elinize çarparsa rakip takım bir serbest vuruş kazanıyor. Pek saçma, hele kale önünde çektiğiniz top kaleciden dönüp elinize çarpınca deliriyorsunuz. Oyunun bir güzel yeniliği de oyuncuların formalarına kendi isminizi yazabiliyor olmanız. Topun fizik motoru

"Tuhaf bayraklara ve Japon alfabesine yabancı kalanlara müjde: İşte sıralı liste..."

Anderlecht	Sparta Prague	Arsenal	Aston Villa	Blackburn
Chelsea	Everton	Fulham	Leeds	Liverpool
Manchester City	Manchester United	Newcastle	Tottenham	West Ham
Monaco	Auxerre	Bordeaux	Lyon	Marseille
PSG	Lens	Leverkusen	Bayern	Dortmund
HSV	Hertha Berlin	Schalke 04	Werder Weremem :)	Olympiacos
Panathinaikos	AC Milan	AS Roma	Bologna	Brescia
Chievo	Inter Milan	Juventus	Lazio	Parma
Perugia	Udinese	Ajax	Feyenord	PSV
Benfica	Porto	Sporting Lisbon	Spartak Moscow	Celtic
Rangers	Atletico Madrid	Betis Sevilla	Celta Vigo	Deportivo
Barcelona	Real Madrid	Real Sociedad	Valencia	Fenerbahçe
Galatasaray	Dynamo Kiew	WE	PES	Boş









da yenilenmiş. Artık top daha mantıklı yerlere gidiyor ve hava koşullarından daha doğru etkileniyor; mesela yağmurda sekince daha da hızlanabiliyor. Hala istediğiniz pozisyonu hafıza kartına kaydedebiliyorsunuz, bu kez birkaç kamera açısı daha eklenmiş tabii. Oyunda 20 farklı stadyum var ve Master League mod'unda takımlar kendi evlerinde daha iyi oynuyorlar. Bunların yanında grafiklere de biraz cila çekmişler işte. Ha bir de Zidane'ın dönme hareketini düzeltmişler. Bunun için sağ analog kolunu 360 derece çevirmeniz gerekiyor.

Gördüğüm yenilikler bu kadar. Nedir işte, topa vuruyorsunuz, o da gidiyor yani. Gelelim daha güncel olaylara. Mesela bu oyunun ofiste yapılan turnuvasında neler olmuş olabilir? Hepsini tüm gerçekliğiyle, korkusuzca açıklıyorum. Ininınıııın, güneş balçıkla sıvanmaz!!! Dann!!! Az sonra...

Bekarsın dediler, kız vermediler

Elli iki milyonuncu geleneksel Level Ofis Konami futbol oyunu turnuvası geçtiğimiz günlerde WE7 ile yapıldı. Fırat'ı rakip kabul edecek kadar paslanmış olan ben, yine de bu profiterol ödüllü şampiyonanın favorisiydim. Güzel başlayan turnuvadaki tek derbi olan Fırat'la maçımın daha beşinci dakikasında attığım nizami gol sayılmadı ve maça sıfırdan başlandı. Fırat, yeni 90 dakikayı elleri titreyerek ve pozisyonlardan dolayı yüreği ağzında oynamasına rağmen yediği bir golü kurtarmış olmanın verdiği mutlulukla bir gayret berabere bitirmeyi başardı. Önceki maçtan kaynaklanan averaj farkına yetişemeyeceğimi bildiğimden ve hakkı yenmiş olmanın verdiği ızdıraptan dolayı salıp rahat oynadığım son maçımda da umulmadık bir son dakika golü yiyince profiterole veda etmek zorunda kaldım. Neyse ki puan cetvelinde tatlıyı ısmarlayacak kadar da geriye düşmemiştim. Turnuvanın ardından kalleş rakiplerimden oluşan kurulun sözcüsü ve şaibeli şampiyon Fırat kişisi, sayılmayan golüm hakkında umarsızca "Evet, bunun bir haksızlık olduğunu biliyorum, ama bizde böyle" şeklinde bir açıklama yaptı. Kaybedenlerin de profiterol ısmarlamaması neticesinde anladım ki ofis tayfa gerektiği zaman her türlü üçkağıda başvurabiliyor. Ben durumu kamuoyu vicdanına bırakıyorum. Ama göreceksiniz, bir dahaki turnuvaya evden hakem getireceğim :) Bye&Smile.

"Console Master ipucu"

Malum, kazanmak için kabiliyetin yanı sıra daima rakiplerinizden daha fazla bilgiye sahip olmanız gerekir. Gerçi bu yazıyı okuduklarında mutlaka onlar da öğrenecekler ama sağlık olsun.

- *R1 yerine R2 tuşunu kullanarak biraz daha yavaş, ama daha kontrollü koşabilirsiniz.*
- *Rakipten top almak için X'e basılı tutmak yetmiyorsa, elinizi X'den kaldırmadan kareye de basılı tutmayı deneyin. Bilgisayar kontrolündeki diğer adamınız da topa sahip olan rakibe pres yapacaktır.*
- *Ver kaç yapmak için L1'e basılı iken X'e basarak istediğiniz adamınıza pas verin. Adamınız topu aldığı anda üçgene basarsanız büyük tehlikeler yaratabilirsiniz.*
- *Serbest vuruşlarda 22 metre ve üzeri noktalarda barajdakilerin kafaları arasına nişan alıp sol analog'a sürekli basılı tutun ve şutunuzu böyle çekin.*
- *Orta açarken yuvarlak tuşuna bir, iki veya üç kere ardarda bastığınızda neler olduğunu deneyerek görün.*
- *Korner atışlarında yönünüzü biraz kaleye doğru çevirip öyle topa vurun. Top ayağınızdan çıkarken kalenin ters yönündeki tuşa basılı tutun ki top dışa açılsın ve pozisyon olsun. Yoksa kaleci topu yakalar. Aslında daha başka ipuçlarım da var ama hem unuttum, hem de uykum geldi. Zaten bu kıyağım dergiye ödediğiniz ücrete dahil değildi, şimdilik yetsin :)*

LEVEL HIT



Artılar

Şu ana kadar gördüğüm en zengin pozisyonları sunan oyun bu

Eksiler

Oyun Japonca ve grafik kalitesi olarak Fifa serisinden biraz geri kalıyor

Level Notu



Level Notu nerede diye merak ediyorsanız 3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 100'da

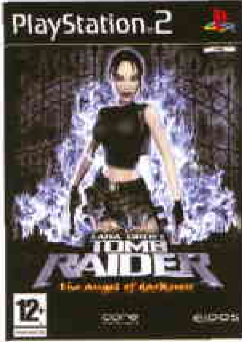
Karanlığın içinden, konsollara...

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS

Lara Croft yepyeni bir sırrı çözmek için geri dönüyor, ama bunu pek de iyi bir şekilde başaramıyor.

Bilgi için: www.eidos.com **Yapım:** Core **Dağıtım:** Eidos Interactive **Tür:** Aksiyon-Macera **Desteklenen:** Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



Artılar
Gizlilik, RPG ve macera gibi öğelerin eklenmiş olması

Eksiler
Yeterince yenilik yok. Yeniliklerde yenilik havası yok. Kontroller yavaş, aksiyon sıkıcı



Level Notu
Level Notu nerede diye merak ediyorsanız
3. sayfadaki yazıyı okuyun. Eğer hala merak ediyorsanız notlarınız sayfa 130'da

Haydi hep beraber Tomb Raider'ın geçmişine kısa bir gezi düzenleyelim ve bu bir sayfalık beraberliğimiz de aniden bitsin. Yılların eskitemediği, karalanmalara karşı dimdik ayakta durarak her devam oyunuyla yeni bir başlangıç yapmaya çalışan Lara Croft (a.k.a. Tomb Raider), yepyeni bir görünüm ve oyun stiliyle geri döndü.

Kayıp tabloların peşinde
Eckhardt adındaki gizemli kişilik, kendisinden daha gizemli olan beş adet Obscura tablosunu incelemek üzere Profesör Von Croy'u arar. Von Croy, Eckhardt'ı kıramaz ve işi kabul eder. Oysa ki bu tabloların birleştiğinde büyük bir gücü ortaya çıkaracağından ve karanlık büyülerle bağlantısından haberi yoktur. Tablolarla uzaktan yakından ilişkisi olan herkesin ölümüyle başlayan furya, Von Croy'a da uğrar ve profesör, Lara'nın gözleri önünde ölür. Bunun üstüne Lara da olaya karışır ve macera başlar.


Düşmanlarınıza gözükmeden ilerlemeyi başarırsanız, onları tek hareketle etkisiz hale getirebilirsiniz.


Şık bir uçan tekme.

Eski ve yeni
Önceki Tomb Raider'lardan farklı olarak, oyun daha çok maceraya yönelmiş ve bu nedenle oynanış biraz daha yavaşlamış. Burada bir sorun yok zaten. Hatta oyundaki gizlilik öğeleri de ayrı bir renk katmış. Yalnız oyun yavaşlarken aksiyon da aynı oranda monotonlaşıp, gayet kötü bir yöne sapma gibi bir eğilimde. Silahlı çatışmalar zaten eski oyunlarla aynı yapıyı taşıyor. Yakın dövüşlerse birkaç tekme ve yumruğun kötü birleşiminden öteye gidemiyor. Yeri gelmişken aksiyonu oluşturan elemanlardan, yapay zekadan da bahsedelim. Görmüş olabileceğiniz en geri zekadan bahsediyoruz burada. Amacı sadece aksiyona yönelmiş bir oyun olsa belki bunu kabul edebiliriz, ama gizliliğin ve maceranın ön planda olduğu bir oyunda asla.

Elbette oyundaki her şey kötüye gitmemiş. Lara artık daha zeki davranıyor. Bir merdiven gördüğünde otomatik tırmanıyor, bir çıkıntıdan kendi kendine atlayabiliyor. Zeki olduğu kadar daha da atletik olan Ms. Croft, dağ taş demeden tırmanıyor, yuvarlanıyor ve yerlerde sürünebiliyor.

Kontroller analog düğmelerle gerçekleştirilebiliyor, fakat maalesef Lara istediğiniz gibi tepki vermiyor. Daha yavaş hareket edip, daha dengesiz davranarak sinirlerinizi rahatça hareketlendirebiliyor. L2 tuşuyla geçtiğiniz Stealth Mode, yani gizlilik modunda duvara yaslandığınızda da sıkıntılı anlar sizi bekliyor. Gerçi gizlilik modunun her tarafında ayrı bir falso var.

Bağıra çağıra oyun piyasasına inen Angel of Darkness, maalesef sıradan ve hatta vasatın altında bir oyun olarak akıllarda kalacak. Üzgünüm.

Lara ve Korel
Oyunun sonuna geldiniz ve son boss olan Korel'i yenemiyorsunuz. Burada asıl hedefiniz Korel olmamalı. Platformların üstünde uyuyan Sleeper'i yok etmeniz gerekmekte. Korel size enerji topları atarken merdivenlerden yukarı çıkıp Sleeper'a ulaşmaya çalışın ve mutlu sona ulaşın

SPACE CHANNEL 5 Part 2

Birkaç saatliğine Michael Jackson olmak ister misiniz?

Bilgi için: http://www.playstation.com **Yapım:** Sega **Dağıtım:** Sony **Tür:** Müzikal **Oyuncu:** 2 **Desteklenen:** Dance Pad **İngilizce gereksinimi:** Az

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr





İbiza Adası ve dünyanın başka pek çok bölgesindeki diskolarda yere dans pedi serilerek oynatılan Rez, Frequency ve Parappa The Rapper gibi müzik ve dans tabanlı PS2 oyunlarından birisi de Space Channel 5 idi. Serinin yeni oyununda da öncekiler gibi bir uzay TV kanalı muhabiri olan Ulala adındaki şeker kızı yöneteceğiz. Kızımız ek iş olarak ara sıra dünyayı da kurtarıyor.

Bu oyundaki uzay kavramı bizim bildiğimiz boşluktan çok uzak. Etraf rengarenk, ışıl ışıl ve capcanlı; müzik hiç ara vermeden çalıyor. İşte böyle bir ortamda, bir grup manyak, başkanı ve daha birçok insanı kaçırınca Ulala' da araştırmacı gazeteciliğin gereği olarak durumu kotarmaya çalışıyor. Ritme göre düşmanların söylediklerini veya yaptığı hareket kombinasyonlarını ezberleyip, sıranız geldiği zaman aynen uyguluyor ve onları alt edebiliyorsunuz. En ufak yanlışınızda ise reytinginiz düşüyor (aman ha). Oynadıkça insanları kurtarıyor ve yeni kostümler açabiliyorsunuz. 30 saatlik oyun süresi sonunda açılan kostüm için sorun yapmayın, oyunu durdurup, L1+R1 basılı iken yuvarlak, üçgen, kare yapın. Ondan sonra oyunun kendi kendisini bitirmesini izleyin. Bu yeni kız oyununda kontroller de iki joypad'e bölünebildiğinden sevgilinizle oynamanızı tavsiye ederim, eğlenceli olacaktır.

Bu oyunu seçmemdeki en büyük etken yine Space Michael (Michael Jackson) oldu. Bu kez konuk değil, istasyon şefi olan King Of Pop' a Thriller' a benzeyen bir müzikte gerçek hareketlerini yaptırıyoruz(moonwalk dahil). Daha da iyisi Maykıl'ın seslerinin gerçekten MJ tarafından yapılmış olması. Sayfam bitti :) Bye&Stay Tuned

Artılar
Bol renk, neşe ve MJ

Eksiler
Hayli zor

Level Notu



THE ITALIAN JOB

Bu kadar Mini Cooper'ı kim sipariş etti?

Bilgi için: http://www.italianjobgame.com **Yapım:** Climax **Dağıtım:** Eidos Interactive **Tür:** Yarış **Oyuncu:** 2 **Desteklenen:** Direksiyon **İngilizce gereksinimi:** Orta

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Günümüzde çekilen her film için genelde ticari kaygılarla bir de oyun yapılıyor. The Italian Job da orijinali 1969 yılında çekilen filmin güncellemesi üzerine yapılmış.

Oyunun hikayesi filmdeki ile aynı. Tarihteki en büyük altın vurgunu esnasında Charlie Croker ve çetesi, ihanete uğrayarak Venedik'te ölüme terk edildi. Siz de Charlie ve çete üyelerinin rolünü alarak size ihanet eden adamdan intikamınızı almalı ve burnunun dibinden 28 milyon dolar değerindeki bütün altını yürütmelisiniz. Bunu başarabilmek için Los Angeles tarihindeki en büyük trafik karışıklığını yaratmalı ve modifiyeli yeni Mini Cooper'lar ile kaçmalısınız.







Oyunda büyük bir şehirde değişik araçlar (ekseriyeti envai çeşit Mini Cooper'dır) ve sürüş teknikleri kullanarak on beş bölümü tamamlamanız gerekiyor. Hikaye mod'unda bol bol yarışıyor, sokakları, metroyu ve kanalizasyon sistemini birbirine katıyorsunuz. Ekranı bölüp iki kişi ile yarışmak için ise circuit mod'u kullanabilirsiniz. Arada sırada üzerlerinden uçabileceğiniz rampalı tırlar olmasına rağmen bölümler genelde sade ve sıkıcı. Işıklandırma iyi ama binaların kaplamaları çok sırıtıyor. Hele o Cooper' ların minicik motorlarından nasıl iğrenç bir ses çıkıyor ki sormayın gitsin. Ara videolar ve kontroller ise yerinde. İnsanların çok övdükleri bu oyun beni pek memnun etmedi doğrusu. Bye&Smile...

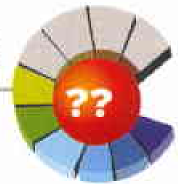




Artılar
Kolay kontroller

Eksiler
Kötü ses efektleri

Level Notu



Lara Croft'un heyecan dolu (!) maceralarına kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Tomb Raider
Angel of Darkness

Eser Güven | eser@level.com.tr

25) The Bio-Research Facility

Mallar	Düşmanlar
Büyük Sağlık Paketi : 1	Creature : 1
Küçük Sağlık Paketi : 1	Crawler : 9
Sağlık Bandajı : 3	Razor Jaw : 1
Sağlık Hapı : 2	Guard : 3
Vector R35 Şarjörü : 4	
Mag Vega Şarjörü : 5	
Viper SMG Şarjörü : 3	

Kapıdan geçtikten sonra fıskiyenin yanında bahçıvanla karşılaşacaksınız. Onunla konuştuktan sonra yola et yiyen bitkilere dikkat ederek devam etmeniz gerekecek. Fıskiyedeki heykelin üzerindeki düğmeye basın ve odanın girişine geri dönerek merdivenlerin yanında açılan kapıdan içeri girin.

Yolu takip ettiğinizde merdivene ulaşacaksınız. Yukarı çıkın ve düğmeye basın. Bu düğme fıskiyenin olduğu odanın ilerisindeki kapıyı açıyor. Oraya dönüp kapıdan girin ve sarı düğmeye basarak ilerleyin. Odaya girdiğinizde garip yaratıklar saldıracak, onları öldürüp odanın sağ tarafındaki merdivenlerden değil de karşı taraftaki merdivenlerden yukarı çıkın. Üzerinde çamur olan kaya parçasına geçin, oradan da bir sonraki kaya parçasına atlayın. Yukarı baktığınızda bir boru göreceksiniz, boruya tutunup karşıya geçin. Buradaki iki vanayı çevirdikten sonra borudan geri dönün.

Vana ile açmış olduğunuz tüpün içine girdiğinizde suya düşeceksiniz. Sudan çıkın ve kapıdan girin. İlerideki merdivenle aynı hizada durun ve deliğe düşmeden önce merdivene tutunun. Merdivenden çıktıktan sonra kapıdan girin, tüneli izleyip merdivenlerden yukarı çıkın. Kapıyı açtığınız anda karşınıza düşman çıkacak, onu hemen vurun. Burada suya düşmemeye çalışın çünkü içinde öldüremeyeceğiniz bir yaratık bulunuyor.

Yukarıdaki yolun kırık kısmından karşıya atlayın ve ilerleyerek boruya ulaşın. Boruya zıplayarak vanayı çevirin, böylece borudaki buhar kaçağı kapanmış olacak. Tekrar merdivenleri kullanın ve boşluğu zıplayarak geçin. Duvara yaslanın ve boru boyunca ilerlemeye başlayın. Asılarak sola doğru gittikten sonra fırsat bulduğunuz anda kendinizi yukarı çekin. Burada koşup zıplayarak korkulukları olan platforma ulaşmalısınız.

Merdivenden aşağı inin ve kapının yanındaki sarı düğmeye basın. Merdivenlerden çıkın ve resimlerin önündeki masayı çekin. Bu resimlerde sarmaşıklardan kurtulmak için hangi vanaları çevirmeniz gerektiğini öğreneceksin. Dikkate almanız gereken üzerinde kırmızı X işareti olan.

Soldan sayarak birinci, ikinci ve dördüncü vanaları çevirin. Şimdi yan taraftaki kolu çektiğinizde sarmaşıkların öldüğünü göreceksiniz. Kapıdan girdiğinizde kısa bir ara demo izleyeceksiniz,



amacınız yukarıdaki ölü elemana ulaşmak. Sağdaki yolu takip edin ve karşınıza çıkacak elemanı öldürerek üzerinden kimlik kartını alın.

Orta kısma geçin ve merdivenden tırmanın. Yukarı çıktığınızda sola dönün ve tekrar merdivenlerden çıkın. İlerlemeye devam ettiğinizde çatıdaki en son platforma ulaşacaksınız, burada zıplayarak çitteki boşluğa tutunmanız gerekiyor. Ağacın etrafından dolaşın ve bulacağınız yolu izleyerek ufak bir boşluğu zıplayarak geçin. Buradaki sağlık paketini aldıktan sonra Lara güçlenecek. Geriye dönüp büyük boşluğa gelin ve iyi bir zamanlamayla karşıya zıplayın.

Bu zor zıplayışı geçtikten sonra yolun sonunda bir ağaçla karşılaşacaksınız. Yukarı tırmanın ve ölü nöbetçinin üzerindeki kartı alın. Geniş boşluğu geçtiğiniz yere geri dönün. Odanın ortasındaki merdivene kadar aynı yolları izleyerek geri dönün ve köşeden geçip boşluktan zıplayın. Buradaki nöbetçiyi öldürdüğünüzde ihtiyacınız olan son kartı da almış olacaksınız. Şimdi zemin kata inin.

Ortadaki merdivenin karşısında bir kapı göreceksiniz. Burada üç kartı da kullandığınızda yeni oda açılacak. Merdivenlerden aşağı inin, yolu takip edin ve ufak bir odaya gelin. Buradaki sarı düğmeye bastıktan sonra diğer odaya koşun ve demo'yu seyredin.

26) Sanitarium

Mallar	Düşmanlar
Çikolata : 2	Zombie : 12
Sağlık Hapı : 1	Red Zombie : 1
Boran X Şarjörü : 4	

Buradaki amacınız odanın zeminine ulaşmak. Pek de zor bir bulmaca değil. Sağa doğru gidin ve bir kat aşağı düşün. Sağa doğru yürüyün ve merdivenin üstündeki platforma zıplayın. Merdivenden aşağı inin. Yüzünüz odanın ortasına dönük şekilde sola giderek platformun ucuna ulaşın. Zıplayarak karşı taraftaki platforma tutunun. Diğer yanına yürüyün ve aşağı atlayın. Tekrar aşağı atlayarak yerdeki kapağı açın. Asansörden çıkın ve dola dönün. Merdivenden aşağı inin. Diğer merdivene yürüyün ve ondan da aşağı inin.







Yüzünüz asansöre doğru dönükken zıplayarak çıkıntıya tutunun. Kapıdan girdiğinizde mumyaya benzer bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Onu öldürüp kafeslerin oraya gidin. Burada ölü birini bulacak ve kısa bir demo seyredeceksiniz. Sağ tarafa ilerleyip de koridorun sonuna geldiğinizde canlı bir mahkum göreceksiniz. Kurtis onunla konuşacak. Dışarı çıkınca Kurtis özel yeteneğini kullanarak masadaki şifreyi okuyor: 06289.

Odaya girin ve mumyayı öldürüp ilerleyin. İlerlerken birkaç tane daha mumyadan kurtulmanız gerekecek. Koridorun sonundaki beyaz kapılardan geçin, bu şekilde ilerleyerek bir sonraki beyaz kapılara ulaşın. Bu kapılardan geçip merdivenlerden yukarı çıktığınızda laboratuara ulaşacaksınız. Buradaki ölü bilim adamının üzerinde kart bulacaksınız. Beyaz kapılardan çıkın ve büyük odaya geri dönün. Odanın karşı tarafındaki kapıya gidin ve yüzünüzü ona doğru dönün. Burada beş haneli bir şifre göreceksiniz (38471). Tekrar odaya doğru dönün. Odanın en sağ tarafında bir kapı bulunuyor. Burada aldığınız kartı kullanın. İlerleyerek merdivenlerden yukarı çıkın.

Koridorun sonuna kadar yürüyüp sola dönün. Karşı tarafa zıplayın ve bulmuş olduğunuz şifreyi girin. Birinci kata dönün ve kapıdan geçin. Laboratuara bakan koridorda olmalısınız. Sağa doğru gittiğinizde ara demo girecek. Demo'nun ardından üzerinize gelecek mumyayı öldürün, koridorun sonuna giderek kapıdan geçin. İkili kapıların sağ tarafında bir havalandırma kapağı göreceksiniz. Kapağı çekerek açtığınızda havalandırma deliğini bulacaksınız. İçine girin ve ayağa kalkın. Hemen sol tarafınızda başka bir tünel göreceksiniz. Buraya çıktığınızda tünel sizi laboratuara götürecek. Aşağı atlayın. Odanın karşı tarafında, çöp kutusunun yanındaki havalandırma deliğine tırmanın ve ilerlemeye başlayın. Proto'nun beslenişini gösteren bir ara demo izleyeceksiniz.

Fanın yanındaki gaz tanklarını vurun. Platforma tırmanın ve



düğmeye basarak fanı kapatın. Diğer tarafa geçin ve sol taraftaki havalandırma deliğinden ilerleyin. Sağ taraftaki açık kapılardan geçtiğinizde bu bölüm bitecek.

27) Maximum Containment Area

Mallar	Düşmanlar
Çikolata : 1	Upgraded Zombie : 6
Büyük Sağlık Paketi : 1	Guard : 1
Boran X Şarjörü : 2	Proto Nephilim : 1

İleri doğru koşun ve metal kapıdan içeri girin. Koridorun sonundaki kapılara ulaşınca sağa gidin ve son metal kapının yanında durun. Kurtis yeteneğini kullanarak panelin şifresini öğrenecek. Yeşil kapılı odaya geri dönün ve bulduğunuz şifreyi girin (17068). Bu sayede az önce şifreyi öğrendiğiniz kapı açılacak.

Girdiğiniz ilk odada sadece bir ceset bulacaksınız. Soldaki diğer odaya girip ölü adamın kimlik kartını alın. İçeri giren yaratığı öldürüp dışarı çıkın. Sola dönüp koridorun sonuna kadar ilerleyin ve ulaştığınız kapıda kartı kullanın. Sağ taraftaki küçük odada cephane ve öldürmeniz gereken yaratıklar bulacaksınız. Bu odadan çıkıp sol taraftaki ikili kapılara doğru gidin. İçeri girip sağa dönün ve soldaki ilk kapıdan içeri girin. Buradaki yaratıkları öldürdükten sonra odadan çıkın, sola dönün ve azıcık ilerleyin.



Karşıdan bir adam gelecek. Onu vurur vurmaz arkanızı dönün, çünkü biri de arkanızda yaklaşmayı deniyor. Burada dolaşırken yaratığın geçtiği boşluğu bulacaksınız. Siz de bu boşluktan çömelerek geçin, sola dönün ve yolu takip ederek kimlik kartı kullanarak açacağınız kapıya ulaşın. İçeri girdiğinizde kısa bir ara demo'nun ardından sıkı bir dövüş sizi bekliyor olacak. Yaratığın saldırılarından mümkün olduğunca sakınarak tüm mermilerinizi üzerine boşaltın. Bir süre sonra yere düşecek ama sakın öldüğünü düşünmeyin. Yaratık ayağa kalkacak ve havalandırma deliğinden geçecek. Biraz sonra odaya rasgele bir yerden gireceği için siz de bu süreyi boşa geçirmeyin ve odadaki malları toplayarak kendinizi iyileştirin. Bu şekilde yaratığı 4 - 5 kez yere yıktıktan sonra Kurtis bıçağını kullanarak yaratığı öldürecek. Odadaki makinede bulunan düğmeye basın.

28) Aquatic Research Center

Mallar	Düşmanlar
Küçük Sağlık Paketi : 1	Razor Jaw : 1
Mag Vega Şarjörü : 1	Guard : 1

Odanın zemininde makineli tüfekler var ve sizin karşı tarafa geçmeniz gerekiyor. Merdivenlerin sol tarafına doğru düşün ve hemen eğilerek sol tarafa doğru ilerlemeye başlayın. Burada bir tünel bulacaksınız. Kasaların arkasında göreceğiniz vanayı çevirdiğinizde havaya gaz karışacak. Bu gaz sayesindeki makineli tüfekler Lara'yı fark edemeyecekler. Hemen dışarı çıkın ve odanın karşı tarafına doğru koşun. Tüfeklerden birisinin arkasında dikey bir boru göreceksiniz. Bu boruya tırmanarak yukarıdaki çıkıntıya çıkın. Yolu takip edin ve düğmeye basın. Güvenlik kamerasından bir odanın görüntüsünü alacaksınız.

Odaya girince kameradaki görüntünün odanın karşı tarafından geldiğini fark edeceksiniz. Odanın yarısına kadar ilerleyin, sürünerek tüfeklere doğru gitmeye başlayın ve ateş etmeye başladıklarında birazcık geriye gidip ayağa kalkın. Silahınızı çekerek yanıp sönen ışığa birkaç kez ateş ederek patlamasını sağlayın. Koridorun sonuna kadar ilerleyin ve kapıdan girin. Merdivenden yukarı çıkın ve sola doğru yürüyün. Tekrar merdivenlerden çıkın ve ikili kapıdan içeri girin.

Ara demo'dan sonra kendinizi iyileştirin ve sola giderek merdivenlerden aşağı inin. Yanıp sönen ışıkları olan yeşil bir tabela göreceksiniz. Buradan sola dönüp platforma takip etmeniz ve üzerinde sarı ve siyah işaretler olan kapıyı bulmanız gerekiyor. Burada üzerinde kutular olan küçük bir platform göreceksiniz. Suya zıplayın. Buradaki kafes sizi su yaratığından koruyacak. Açıklığa doğru yüzün ve sola giderek düğmeye ulaşın. Geri dönün ve merdivenlerden yukarı çıkın. Sarı ve siyah kapı ağızlarını takip ederek ilerleyin. En sonunda sarı ve siyah işaretler bulunana geniş bir açıklığa geleceksiniz. Sudan dışarı çıkıp odaya girin. Buradaki koridordan ilerlediğinizde kendinizi suya atlamadan önceki yerde bulacaksınız.

Koridorun tam karşı tarafına gidin ve sarı düğmeye basın. Odanın sol tarafına gidin, buradaki kamera gaz sızıntısı olan bir odayı gösteriyor. Sağ tarafa gidin ve düğmeye basın. Kapıdan geçerek asansöre binin. Yüzünüzü açıklığa dönün ve sağ taraftaki düğmeye basın. Asansörden çıkın. Kapının sağ tarafındaki düğme ile asansörü aşağı gönderebiliyorsunuz.

Odaya girin, ilerleyin ve aşağı düşün. Kapıdan geçip koridorun sonuna kadar ilerleyin ve kolu çekin. Burada önceki bir ara demo'da izlemiş olduğunuz kontrol panelini göreceksiniz. Tüm yeşil çizgiler yanık durumda. Tekrar asansöre binin ve yukarı çıkın.

Asansörden çıkın, sağa dönerek merdivenlerden yukarı çıkın. Açık bir metal kafesin içinde büyük bir taş konteynır göreceksiniz. Konteynırı mavi karenin üzerine doğru çekin. Odanın karşı tarafında iki tane sarı düğme bulunuyor. Düğmeye basınca konteynır hareket edecek. Konteynırı itebildiğiniz kadar itin ve odanın diğer tarafına giderek kolu çekin. Bunu yaptığınızda konteynırın içine etler düşecek. Konteynırı tekrar yola itin ve düğmeye basın. Böylece Lara güçlenmiş olacak. Konteynırı tekrar platforma doğru itin, böylece su yaratığının dikkatini üzerimizden çekmek konusunda ilk adımı atmış olacağız.

Birinci kata gidin ve karşıya bakın. Sol tarafta bir kontrol odası göreceksiniz. Bu odaya yerdeki kapağın altındaki merdivenden inilebiliyor. Kapağı açın ve odaya girin. Buradaki kameralardan ilki 2 numaralı taş bloğun üzerindeki kolu, diğeri ise 1 numaralı taş bloğun üzerindeki kolu gösteriyor. Sağa doğru çıkın ve platformda ilerleyin. Sağ tarafta bir boru göreceksiniz, tırmanabildiğiniz kadar tırmanın ve sola doğru gidin. Gücünüz buradaki platforma yetişmeye anca yetecek. Düğmeye basın ve gelen platforma binerek karşı tarafa geçin. Kapı açıldığında içerideki elemanı öldürün ve raflardaki tüm malları toplayın. Dışarı çıkın ve sağa dönün. Buradaki düğmeye bastığınızda yiyecekler suya inecek.

Dışarı çıkın ve ortadaki havuza zıplayın. Zemine mümkün olduğunca yakın durmaya çalışın, böylece eğer yaratık yemeğini erken bitirirse size ulaşması zorlaşır. 1 numaralı kolu doğru yüzün ve onu çekin. Yerde bir panel açılacak. Şimdi üzerinde 2 yazan tünele doğru yüzün. Yukarı ulaştığınızda ara demo girecek. Duvardaki kolu çektikten sonra tekrar suya girin ve ana odaya kadar yüzün. *Odanın ortasına gidin ve yerdeki açıklığa* gidin. Aşağı doğru yüzmeye devam edin. Ara demo girecek ve sizi bir sonraki bölüme götürecek.

29) Vault of Trophies

Mallar	Düşmanlar
Sağlık Bandajı : 1	Knight : 2
Aqua-lung (su altında nefes için) : 2	Boaz Pod : 1
Boran X Şarjörü : 1	Mutant Boaz : 1

Koridoru sola doğru geçin. Buradaki dikenlere doğru gitmeniz gerekiyor. Yukarıya doğru yüzün, yukarıdaki dikenler geri çekildiklerinde ilerleyin. Yol ayrımına geldiğinizde yukarı doğru yüzün. Burada bulacağınız küçük açıklık sayesinde nefes çubuğunuzu doldurabileceksiniz. Yeşil *bölgeye doğru* yüzmeye başlayın ancak akıntı sizin çok fazla ilerlemenize izin vermeyecek. Yüzünüz yeşil koridora doğru dönükken sola gidin. Koridoru takip ettiğinizde yeni bir yol ayrımına geleceksiniz. Yine yukarı yüzün ve nefesinizi doldurun.



İlerlemeye devam edin. Yolun sonunda, sol taraftaki koridorda bir delik göreceksiniz. Aşağı doğru yüzün ve sağa dönün. Ahşap kapı çerçevelerini takip edin. Eğer sağa doğru giderseniz ufak bir mağaraya ulaşacaksınız ve buradan suda nefes almanızı sağlayacak bir parça edineceksiniz. Tekrar yol ayrımını geçerek yüzün. Bu yolun sonunda tuğladan yapılmış bir duvar ile karşılaşacaksınız. Lara duvara tekmeyi basacak.

Odanın ortasına yüzdükten sonra yukarı gitmeye başlayın. Duvara dikkat ederseniz bir kısmının renginin biraz daha değişik olduğunu göreceksiniz. Orada da aynı az önceki duvara benzeyen tuğladan bir kısım var çünkü. Onu da tekmelediğinizde başka bir yere ulaşacaksınız. İçeri girip yukarı doğru yüzerseniz nefes alabileceğiniz bir kısma geleceksiniz. Burada defterinizi okuyun. Defterden anladığımız kadarıyla düzenlememiz gereken heykeller var. Açıklıktan dışarı doğru yüzün ve aşağı gidin. Burada defterde gördüğünüz *kelimelerin bulundu*ğu bir plaka göreceksiniz. Şimdi bu bulmacayı çözmeliyiz.

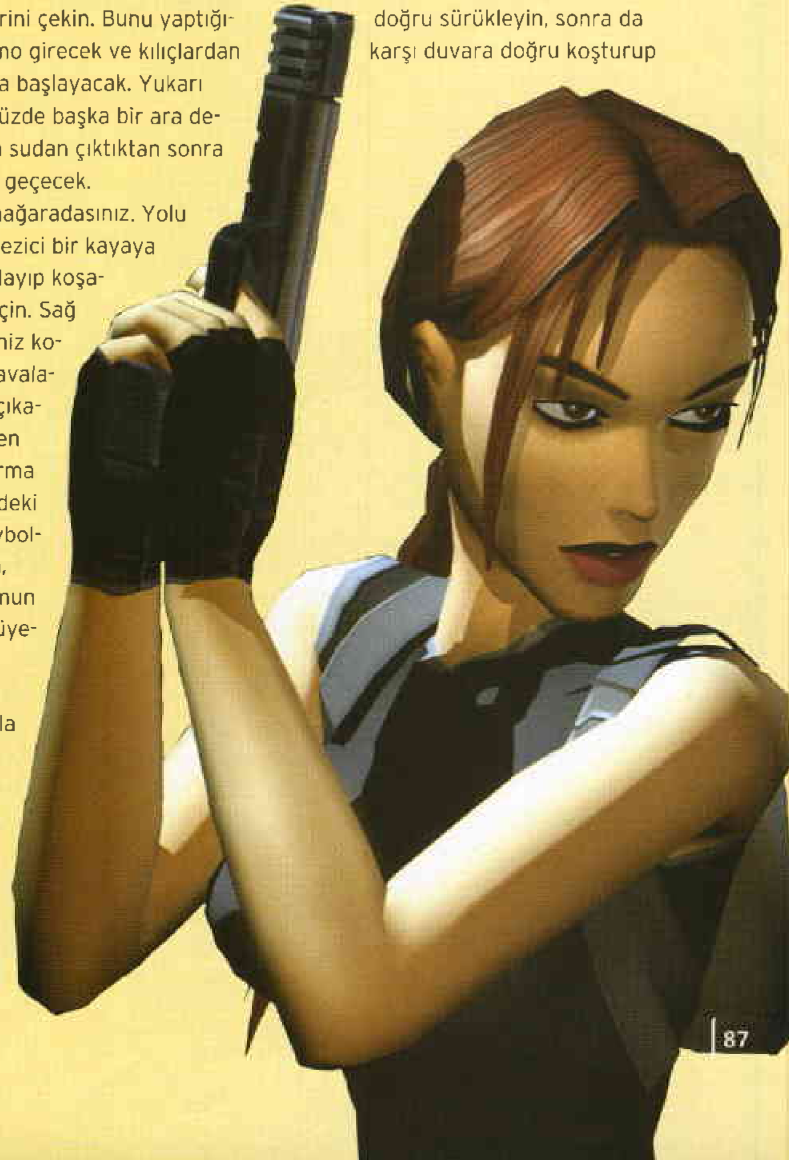
Her bir şövalyenin arkasındaki plakada isimler yazıyor. Burada defterden ipuçlarını almalısınız. Kılıçlarını birbirlerine dokunduran iki şövalye var. Bunların üzerlerinde L ve V harfleri var. İsimleri L ve V ile başlayan şövalye heykellerini bulun ve zincirlerini çekin. Bunu yaptığınızda bir ara demo girecek ve kılıçlardan mavi ışık çıkmaya başlayacak. Yukarı doğru yüzdüğünüzde başka bir ara demo girecek. Lara sudan çıktıktan sonra kontrol yine size geçecek.

Şu anda bir mağaradasınız. Yolu takip ettiğinizde ezici bir kayaya geleceksiniz. Zıplayıp koşarak bu kayayı geçin. Sağ tarafta göreceğiniz kolu çektiğinizde havalanan platformlar çıkacak ortaya. Hemen önünüzde platforma zıplayın. Önünüzdeki platformların kaybolmalarını bekleyin, sonra da platformun ucuna kadar yürüyerek yan taraftaki sabit platforma doğru yan taklayla zıplayın. Üç tane platform ortaya çıkacak. En sonuncusuna zıplayın, oradan da mağaranın girişine zıplayın. Mağarayı takip ettiğinizde bir odaya





geleceksiniz ve bu odada sizi öldürmek isteyen şövalyeler var. Onları sağ tarafa, duvar halısının olduğu yere doğru sürükleyin, sonra da karşı duvara doğru koşturup



kolu çekin. Bunu yaptığınızda Lara güçlenecek.

Koridorun karşı tarafına doğru koşup sola dönün. Burada göreceğiniz zinciri halı tamam yoldan çekilene kadar çekin. Duvarın ortaya çıkan kısmına zıplayın, yukarı tırmanın ve sağa dönün. Burada göreceğiniz çıkıntıya tutunun ve sağa doğru ilerlemeye devam edin. Yukarı çıkın ve ahşap platformun üzerinde durun. Yüzünüzü tekrar odaya doğru dönün. Hemen önünüzde bir metal platform göreceksiniz. Ona atlayın ve yukarı bakın. Yukarıdaki metal iskeleye zıplayıp tutunun. Ara demo'nun ardından tekrar metal iskeleye tutunun ve önceki platforma geri dönün. Zemin kata inin. Masanın sağ tarafındaki delikte bir Obscura resmi bulacaksınız. Onu alıp çömelerek şöminenin içine girin. Yürümeye devam ettiğinizde ufak bir su havuzuna ulaşacaksınız. Havuza atlayın ve aşağı doğru yüzmeye başlayın. Burada bir süre yüzmeniz gerekiyor, doğru yolu bulduğunuzda ara demo girecek. Ara demo'daki olayları izledikten sonra Boaz'ı öldürmeniz gerekecek ama ne yapacağınızı bilmiyorsanız bunun hiç de kolay olmadığını baştan söyleyeyim.

Hatırlarsanız Boaz'ı önceki bölümlerden birinde bir poda itmiştik. İşte şimdi ondan geri kalan yaratıkla savaşmak zorundayız. Bu işi halletmeyi Kurtis üstlenecek. Burada bilmeniz gereken en önemli şey 'hedef değiştirme' tuşunu kullanmanız gerektiği. Kurtis'in silahını çekin ve hedef değiştirme tuşunu kullanarak Boaz'ın yüzüne nişan alın. Bir süre vurduktan sonra asit atan kapaklar açılacak. Hedef değiştirme tuşunu kullanarak bu dört asit kapağından birini nişan alın ve vurun. Sonra yine yüzüne nişan alın, kapaklar açılınca kapaklara nişan alarak onları vurun ve bu şekilde devam ederek tüm kapakları yok edin. Bu kapakları yalnızca asit atarlarken vurabiliyorsunuz, kapalı oldukları sürece vurmanız hiçbir işe yaramayacaktır. Tüm kapakları vurduktan sonra ara demo girecek ve Boaz şekil değiştirecek.

Boaz poddan kurtuluyor ve uçan bir yaratığa dönüşüyor. Saldırılarından sakınarak ateş etmeye başlayın. Aslında bu haliyle önceki halinden çok daha kolay bir rakip oluyor. Onu yere indirip son kurşunu da atınca Kurtis Boaz'a arkasını dönmek gibi bir hata yapıyor. Ara demo'da da bunun nelere mal olacağını görüyor ve bölümü bitiriyoruz.





30) The Lost Domain

Mallar	Düşmanlar
Büyük Sağlık Paketi : 1	Yok

Bölümün başında defterimizdeki notu okuduktan sonra sağa doğru gidiyoruz. Burada dikkatli olmalısınız, çünkü koridorun sonunda ufak bir tepe var ve aşağı doğru kayarken zıplama tuşuna basmanız gerekecek. Buraya zıpladıktan sonra geriye yürüyerek orta kısma ulaşıyoruz ve tekrar ileri doğru zıplayarak öndeki platforma çıkıyoruz. Bu platformun da en gerisine kadar yürüdükten sonra (ön taraftaki koldan uzağa doğru) ileri gidip zıplayarak tutunma hareketi yapıyoruz. Bunu başardığınızda Lara'nın bacakları güçlenmiş olacak. Kolu çekince sol taraftaki bir kapıyı gösteren ara demo girecek.

Arkanızı döndüğünüzde sol tarafta tahta bir yol olduğunu göreceksiniz. Buradan ilerlediğinizde önce bir sağlık paketi alacak ve sonra da sola doğru gideceksiniz. Yol ayrımına geldiğinizde sol tarafı seçin.

Burada zamana karşı yarışacaksınız çünkü karşıya geçmek için tam tamına 11 saniyeniz var. Kolu çekin ve kenara kadar yürüyün. Lara bacaklarının güçlü olduğunu ve bu atlayışı yapabileceğine inandığını söyleyecek. Bulunduğunuz yerden karşıya zıplayarak önünüzde platforma çıkın. Burada da depar atıp platformun ucuna ulaştığınızda zıplamanız gerekiyor. Yoksa platformun üzerine inmek yerine, köşesine asılı kalıyorsunuz ki kendinizi yukarıya çekme için de harcayacağınız zamanı eklersek başarılı olma ihtimaliniz oldukça düşüyor.

Yolu takip ettiğinizde ateşli bir çukura ulaşacaksınız. Hemen alt taraftaki platforma kısa bir atlayış gerçekleştirin. Oradan sol tarafa zıplayın ve merdivenden tırmanarak üstteki platforma çıkın. Bir üst kata çıktığınızda ikiye bölünmüş olan tahta köprüden rahatça zıplayarak geçebileceksiniz. Lara'nın yukarısında sağda kalan platforma çıkmanız gerekiyor. Aşağı kayın ve zıplayarak tutunma tuşuna basın. Kendinizi yukarı çektiğinizde bir kol bulacaksınız. Bu kolu çektiğinizde, taş kapı ağzının iki yanındaki heykellerin üzerindeki alevler kaybolacak. Alt taraftaki taş platformun üzerine düşün, merdivenlerin tabanına zıplayın ve yukarı çıkın. Ara demo'nun ardından üzerinde aslan kafası amblemi bulunan kapıdan içeri girin.

31) Eckhardt's Lab

Mallar	Düşmanlar
Büyük Sağlık Paketi : 1	Skeleton : 2
Küçük Sağlık Paketi : 1	

Koridorun sonuna gittiğinizde sol tarafta taş bir platform göreceksiniz. Aşağı doğru kayarken zıplama tuşuna basarak bu platformun üzerine çıkın. Platformun sağ ucuna kadar yürüyün ve dikenlerin üzerinden zıplayın. Bu sırada az da olsa sağlığınızı kaybedebilirsiniz ama pek de önemli sayılmaz. Koridordan aşağı indiğinizde Eckhardt'ın laboratuarına ulaşacaksınız. Girişin hemen sol tarafında bir düğme var. Buna bastığınızda yerdeki ızgara kalkıyor ve sol tarafta bir platform yükseliyor. Odanın arka sol tarafındaki masanın üzerinden Vial of Purified Oxygen alacaksınız.

Merdivene gidin ve üst kata çıkın. Şu anda odanın üçüncü katında olmalısınız. Obeliske doğru gidin ve az önce almış olduğunuz şişeyi içine yerleştirin. Obeliskin arka tarafındaki parmaklıkta bir kırık göreceksiniz. Tahta kerestye zıplayın, kendinizi yukarı çekin ve sol tarafa giderek sağlığı alın. Lara'yı yüzü merdi-

vene, arkası kafese dönük olacak biçimde ayarlayın ve geriye doğru takla atın. Aşağı atlayın ve Vial of Purifed Hydrogen'i alın. Aldığınız bulmaca eşyaları mavi renkle gösteriliyor.

Kafesin içine girdiğinizde kafes aşağı doğru inmeye başlayacak. Eğer kafesin içinde hiçbir şey yapmadan beklerseniz kendinizi kaynar suların içinde bulacaksınız. Haşlanmış bir Lara hiçbir işimize yaramayacağından kafese tırmanarak üstüne çıkın. Üzerinde delik olan duvarı gördüğünüzde oraya zıplayın ve kendinizi yukarı çekin. Buradan son bileşen olan Vial of Purified Salt'u alacaksınız. Buradaki duvarlar tırmanılabilir olduklarından yukarı tırmanın ve geriye takla atarak açıklığa çıkın.

Obeliskin ikinci katına çıkıp ikinci şişeyi yerleştirin. Zemin kata inin ve odanın arka tarafındaki kaynar su havuzunun yanına üçüncü şişeyi yerleştirin. Böylece su soğuyacak ve siz de bu havuzun içine atlayabileceksiniz. Havuzun en altında Kurtis'in aradığı son kristal bulunuyor. Sudan dışarı çıkın ve ara demo'da gösterilen açıklığa gidin. Kendinizi bir mağarada bulacaksınız. İlerlediğinizde Lara güneş gözlüklerini takacak ve Eckhardt ile ilgili bir ara demo seyredeceksiniz. Sıra oyunun sondan bir önceki düşmanı olan Eckhardt'ı öldürmeye geldi.

32) Eckhardt

Mallar	Düşmanlar
	Eckhardt : 1 Karel : 1

Eckhardt hiç vakit kaybetmeden Lara'yı elektrikli bir çemberin içine hapsedecek. Aslında Eckhardt'ı yenmek tahmin edeceğiniz kadar zor değil. Eckhardt'ın sizi öldürmek için kullandığı iki tane gücü var: elektrik ve ateş. Bu saldırılardan kurtulmak için yere yatın ve iç çembere sürünün. Eckhardt'ı izlemeye *başlayın, bir süre sonra mavi* ışıktan bir sütun ve üç tane yaratık yaratacak. Bu anda ayağa kalkın ve iç çemberin hemen dışında durun. Bu sırada üç yaratığın yolu üzerinde olmamaya özen gösterin.

Üç yaratık ortadaki çembere koşacaklar ve Eckhardt'ı oluşturacaklar. Ateşin, kırmızı lazer çizgilerinin veya elektriğin ve mavi çizgilerin ortadan kaybolmalarını bekleyin ve ileri doğru yürüyün. Bu anda Eckhardt'ın ya arkasında, ya da önünde olacaksınız. 1 - 2 saniye bekledikten sonra ona bir tekme atın, böylece bir ara demo başlayacak. Lara ileri doğru gidecek ve Eckhardt'ı daha önce bulduğunuz kristali kullanarak bıçaklayacak. Eckhardt yine mavi ışığa bürünecek ve çemberin dışında tekrar ortaya çıkacak. Siz de yine çemberin içine yatın ve Eckhardt'ın yaratıkları oluşturmasını bekleyin. Aynı işlemleri iki kere daha tekrarladığınızda Eckhardt'ı yenmiş olacaksınız ve yine bir ara demo başlayacak.

Bu ara demo'da tüm cinayetlerin arkasındaki ismi öğreneceksiniz. Oyunun bu noktasına kadar geldiğinize göre benim de ismini yazmamda bir sakınca yok demektir. Karel oyun boyunca size farklı kişilerin tiplerine bürünüp yardımcı olmuş (buna Kurtis de dahil) ve sizin de onun yanınızda olmanızı istiyor. Elbette Lara böyle bir teklifi kabul edecek değil, çünkü daha serinin sonraki iki oyununda başrol oynayacak, zamanı yok yani. Karel bu duruma sinirleniyor ve bir anda yeşil ışıklara bürünüp Lara'ya yeşil lazerler fırlatmaya başlıyor. Hemen Eckhardt'a doğru koşun ve yan tarafında duran objeyi alın. Bu eldiven Glove of Immeasurable Power, yani Ölçülemez Kuvvetin Eldiveni. İsminden de anlaşılabileceği gibi bu eldiven bizim için çok önemli.



Eckhardt'ın solundaki sütunun arkasında bir düğme var, ona bastığınızda odanın yan tarafından merdivenler inecek. Bu merdivenlerden birisine gidin ve tırmanarak ikinci kata çıkın. Bu sırada Karel'in lazerlerine çok dikkat etmelisiniz, çünkü sizi merdivende veya platformun kenarında yakalarsa aşağı düşürecektir.

Bir üst kata çıkan merdivenin yanında bekleyin, Karel merdiveni geçtikten hemen sonra tırmanmaya başlayın. Üste çıktığınız zaman sola doğru yürümeye başlayın. Sütunun arka tarafında bir merdiven daha bulacaksınız. Tekrar sola gidin. Sağ tarafta bir platform fark edeceksiniz. Bu platformun sonuna giderek Sleeper'a doğru atlayın. Burada başarılı olabilmek için Sleeper'ın çok da yakında olmasına gerek yok. Ara demoda Lara'nın Sleeper'ın bacaklarından birisine tutunduğunu göreceksiniz, işte eldiven de burada devreye giriyor ve Lara'nın sağ salim buradan kurtulmasını sağlıyor. Sleeper'dan inen ışık huzmesi Karel'i delecek ve oda mavi, beyaz ışıklar altında kalacak. Ortalık durulduğunda Lara Kurtis'in bıçağını alıyor ve gülümseyerek açılan yerden karanlığa doğru gidiyor.

Böylece Lara Croft'un yeni üçlü serisinin ilk ayağını tamamlamış oluyoruz. İkinci oyunun çok da çabuk çıkacağını sanmıyorum, o yüzden en azından birkaç ay boyunca rahat olacağız :) Yine de serinin diğer oyunları da çıktığında Strateji Ustası sayfalarında merak ettiğiniz her şeyi bulabileceksiniz. *Eğer bulamıyorsanız* her zaman e-mail yollayabileceğinizi biliyorsunuz ne de olsa. İsterseniz 'bu oyuna şu tarz bir açıklama daha iyi giderdi' şeklinde öneriler bile getirebilirsiniz, mümkün olduğunca dikkate almaya çalışırım.

Bu arada unutmadan; sevgili askerimiz Burak'a Ankara'dan kucak dolusu sevgiler gönderiyorum. Farewell!



PLANLADIĞIM ŞEYI YAPAMADIĞIM zaman ne kadar sinir olduğumu söylemiş miydim size? Bu yazının 4 sayfa olması ve Alliance ve Undead görevlerini içermesi gerekiyordu. 6 Alliance görevinden sonra Undead görevlerinin de bu kadar kısa olduğunu düşünmek gibi bir hata yaptım ve hem oynayıp, hem yazdığımdan bir de baktım ki Undead görevleri bitmeden yerim dolmuş (bölümleri ikişer cümle yazıp geçmek istemedim, çok anlamsız olurdu). Kalan görevleri geçersiniz, değil mi? Hani olur da takılırsanız e-mail yollayın, telafi ederim.

ALLIANCE CAMPAIGN CURSE OF THE BLOOD ELVES

1) Misconseptions

Bu bölümdeki ana amacınız gözlemevi tamir etmek olacak. Bunu başarmak için çok fazla paraya ihtiyaç var ve bölümün başında böyle bir mal varlığınız yok. O yüzden bölüme üs kurarak başlamalıyız ki para biriktirebilelim.

Zulalar Bu bölümdeki opsiyonel görev gizli zulaları bulmamızı gerektiriyor. Bizim de ihtiyacımız olan şey para olduğuna göre bunları bulmamız işimizi oldukça kolaylaştıracak. Zulaların yerlerini haritada (X) işareti ile gösterdim. Sonuncu zula haritanın sol üst köşesinde ki zaten ana görev olan gözlemevi de orada bulunuyor.

Undead Bu bölümdeki tek düşmanımız Undead. Gözlemevlerini tamir etmek dediğim gibi çok fazla paraya mal olacak ve bunun için acele etmenize gerek yok. Undead üssünü yok ettikten sonra bölümün kalanında çok rahat edeceksiniz. Undead üssü çok güçlü değil, birkaç Spell Breaker ve Priest'ten oluşan grubunuzu Mortar Team ile desteklerseniz üssü kolayca indirebilirsiniz.

Gözlemevlerini tamir etmek için acele etmeyin. Güzel bir üs kurup haritayı düşmanlardan temizlediğinizde tamir işini rahat rahat yapabileceksiniz.



2) A Dark Covenant

İlk Saldırı Bölüme başladığınız anda kendinizi Undead saldırısı altında bulacaksınız. Üsteki birimlerinizle bu saldırılara karşı koyma şansınız yok, o yüzden bölüm başlar başlamaz üslerinizdeki iki birimi uzak yerlere gönderin. Böylece bunların öldürülmelerini engellemiş olacağız. Üslerinizde hemen ikişer tane Worker üretin ve bunlarla altın toplamaya başlayın. Bu şekilde Undead'ler ortalığı temizleyene kadar fena sayılmayacak bir para seviyesine ulaşacağız. Undead'ler Worker'lara yaklaşmaya başladığında onları da uzaklaştırın ve saldırıdan kurtarın.

Karşı Saldırı Ana görev başladığında ilk olarak Tower'larla üssünüzü güçlendirin ve birim üretmeye başlayın. Buradaki tüm birimler tamamen gelişmiş olduklarından bir de bununla uğraşmanıza gerek olmayacak. Haritadaki üsleri temizlemek için kullanacağınız ana grupların birini tamamen Dragonhawk Rider'lardan (bu birim Cloud yeteneği sayesinde düşman kulelerini duman altında bırakıyor ve siz de savunmasız kuleyi kolayca yerle bir edebiliyorsunuz; ayrıca Aerial Shackle yeteneği ile de uçan birimleri hareketsiz hale getirip savunmasız bırakabiliyor), diğerini de Kael, 2 Swordsmen, 2 Spellbreaker ve 3 Archer'ların yanına 2 Sorceress ve 2 Priest ekleyerek oluştu-

Bölümde toplayabileceğiniz birçok eşya bulunuyor. Bunların bazılarını Hydra'ları, bazılarını Storm Wyrm'leri, bazılarını ise Gnoll kamplarını yıkarak bulacaksınız. Bölümdeki son binayı da yıkmadan önce bu yerleri gezmeyi unutmayın.



run. Bu iki grupla düzgün bir strateji izlerseniz Undead üslerini kolayca indirebilirsiniz. Son bina da düşünce bölüm biteceğinden en son binayı yıkmadan önce haritayı tamamen dolaşmanızı ve gizli malları toplamanızı öneririm.

3) The Dungeons of Dalaran

İlerlerken Bu bölümde ilerlerken dikkat etmeniz gereken en önemli şey hiçbir birim kaybetmemeye özen göstermek olacak. Kazandığınız her savaştan sonra oyunu kaydetmekten çekinmeyin çünkü ileride birimleriniz yanlışlıkla ölürlerse kendinize bir şans daha tanıyabilirsiniz. Özellikle de bölümün başında örümceklerle karşılaştığınız yerde Priest'in zarar görmemesine çok dikkat edin. Savaşlarda çok fazla cengaverlik yapmaz ve yavaş yavaş ilerlerseniz bölümü rahatça bitirememeniz için hiçbir sebep olmayacaktır.

Bu bölümden gizli bir bölüm açmanız mümkün. Sol taraftaki kapıyı kırın, içeride üç tane koyun göreceksiniz. Yerdeki taşlara basarak koyunların "Bah", "Ram" ve "Ewe" demelerini sağlamalısınız. Bunun için de sırayla üst, alt ve ortadaki taşlara basın. Şimdi rampadan çıkın, güçlendiriciyi alın ve işte gizli bölümü açmış oldunuz. Bu bölümün ardından The Crossing isimli gizli bölüme geçeceksiniz ama o bölümde başarılı olup olmamanız, Campaign'in gidişatı bakımından hiçbir önem taşımıyor.



Dalaran'ın hayaletleri Bu mağaralarda ilerlerken opsiyonel bir görev alacaksınız, Dalaran'ın hayaletlerini bulup öldürme görevi. Haritada X ile göreceğiniz yerlerdeki her bir Archmage'i öldürdüğünüzde yüzük parçası alacaksınız, dört Archmage'de öldüğünde ise yüzüğünüz tamamlanmış olacak (tüm özelliklere +4). Bence bu yüzüğü kesinlikle kaçırmayın çünkü sonraki bölümlerde faydasını görüyorsunuz.

4) The Search for Illidan

Bayrağı ele geçir! Bu bölüm tamamen 'capture the flag' mantığı üzerine kurulmuş, ele geçirmeniz gereken şey ise bayrak yerine Illidan :) Bölümde yalnızca Hero'ları kontrol ediyorsunuz; diğer birimler, kaynak toplanması, birim üretimi gibi işlemler ise yapay zeka tarafından hallediliyor. Bölümdeki tek amacınız Maiev'i öldürmek olmalı. Maiev öldüğünde Illidan'ın tutulduğu kafesin yakınında bir Hero'nuz olduğunda kafesi kapıp üssünüze götürmeye başlıyorsunuz. Ama Maiev kafese yaklaşırsa bu sefer de zafer onun oluyor.

Haritadaki X noktası aslında sizin için çok önemli bir yer, çünkü orada bir Mercenary Camp var. Birimleri kontrol edemeseniz bile kendi kendine çarpışan bir sürü kuvvetli birimden daha güzel bir şey olabilir mi? Hemen gidin oraya ve ordunuza yeni savaşçılar katın!



Ölen kahramanlar Zaten sadece Hero'ları kontrol ediyorsunuz, bir de onlar ölürse ne yaparız diye düşünmeyin. Yapay zeka onun da icabına bakıyor ve ölen Hero'ları tekrar diriltiyor. Kafesi birkaç kez ele geçirip, yine birkaç kez kaybedeceksiniz (her CTF oyununda olduğu gibi) ama eğer saldırılarınızı Maiev üzerinde yoğunlaştırırsanız bir süre sonra kafesi üssünüze götürüp bölümü bitirebileceksiniz.

5) Gates of the Abyss

Geçitleri kapamak - Bölümün ana görevi haritadaki dört geçidi de kapamanızı gerektiriyor. Ancak bu geçitleri kapamak için haritanın dört bir yanına gitmek zorunda olduğunuzdan ve düşmanlarınız da çok güçlü olduğundan ana üssünüzü acayip derecede savunmanız gerekecek. Haritadaki Orc üsleri gereğinden fazla kuvvetli yapılmış ve bunları yerle bir etmeniz hiç de kolay olmayacak. Bu bölümde dikkat etmeniz gereken ilk şey Illidan'ın ne pahasına olursa olsun hayatta kalmasını sağlamak. Ana üssünüzde yeterli savunmayı yaptıktan sonra Orc üslerine şu sırayla saldırmalısınız (kolay olması açısından): Turuncu, yeşil ve mor.

Draenei köyü Turuncu üssü yok ettikten sonra hemen sol tarafında Draenei köyünü bulacaksınız. Bu köyü kurtarmak opsiyonel bir görevdi ama bunu yaparak bölümün geri kalanının da daha rahat geçmesini sağladık. Bu sayede Draenei'lerde savaşımızda bize katıldılar (birimleri kendi başlarına hareket ediyorlar, biz kontrol edemiyoruz).



Draenei köyündeki kasaları kırdığınızda Pendant of Energy, Rune Bracers, Belt of Giant Strength +6 ve birkaç tane Goblin Land Mine bulacaksınız. Özellikle mayınlar ana üssünüzü korunmasına oldukça yarar sağlayabilir.

Kael Bölümde başarılı olmanın sırrı aslında Kael'de yatıyor. Üssünüzü sürekli saldırı geldiğinden aslında kaç tane Orc öldürdüğünüz değil, kaç tane binalarını yerle bir ettiğiniz önemli. Yoksa sürekli olarak birim üretip üzerinize gönderiyorlar. Orc üslerindeki savunmalar bir Tower, bir Pig Farm ve bir Burrow'dan oluşuyor. Kael'in Flame Strike yeteneğini iki kez kullandığınızda buraları Orc'lar için cehenneme çevirebilirsiniz. Orc'ların güçlü binalarını değil de Farm'larını yok ettiğinizde zaten bölümün çok kolayca bittiğini göreceksiniz.

6) Lord of Outland

Butcher, Master of Pain ve Mistress of Torment Ortam size de tanıdık geldi mi? Diablo'dan fırlamış bir yerde bulunuyoruz şimdi ve öldürmemiz gereken ilk kişi Diablo'dan tanıdığımız Butcher. Bu görev için sadece Blood Elf ve Draenei kullanacaksınız. Butcher üssün hemen kuzeybatısındaki kapının ardında bulunuyor (Haritada 1 ile gösterdim). Bu kapıya giderken yolda Burning Legion ve Orc birimleriyle karşılaşacak, kapıyı kırdıktan sonra

Opsiyonel görevi tamamlamak isterseniz haritadaki dört jeneratörü yerle bir etmeniz gerek. Her ne kadar opsiyonel görev olarak görünse de bu jeneratörlerden kurtulmazsanız Elf birimlerinizin kötü biçimde öldüklerini seyretmek zorunda kalabilirsiniz. O yüzden bu görevi tamamlayın derim :)



da birkaç Demon öldüreceksiniz. Fountain of Mana'dan yararlanarak mananızı doldurun ve tüm gücünüzle Butcher'a saldırın. Eğer zarar gören birimleriniz olursa Draenei Saboteur'un iyileştirme büyüsünü kullanın. Butcher öldüğünde Rune of Greater Resurrection bırakıyor, ayrıca inini biraz araştırdığınızda Tomes of Strength +2 ve (buraya dikkat!) Wirt'in diğer bacağını bulacaksınız. Diablo 2'de bulduğumuz bacak gizli bölüm açmaya yarıyordu, belki bunun da kullanıldığı bir yer vardır.

Yola devam edip Mistress of Torment'e ulaşıyoruz (haritada 2 ile gösterdim). Üzerinize büyü yapmaya çok hevesli bu yaratık için grubunuzda en az bir Spell Breaker bulunması çok iyi olur, böylece negatif etkilerden kendinizi koruyabilirsiniz. Öldüğünde Mask of Death'i alın ve kafeslerdeki Warlock'ları kurtarın.

Haritada 3 ile gösterilen yere gidince Master of Pain ile karşılaşacaksınız. Onu öldürmek için tüm birimlerinizle tam bir saldırı yapmanız gerekiyor, bir kere öldürdüğünüzde de çok sevinmeyin çünkü ondan tamamen kurtulmak için iki kez öldürmeniz lazım. Öldükten sonra Orb of Venom'u alın ve Bloodfiend'leri kafesten kurtarın.

Magtheridon Master of Pain öldükten sonra izlediğiniz demoda bir kapının açıldığını göreceksiniz (haritada 4 ile gösterdim). Bu kapıdan geçtiğinizde sizinle Magtheridon arasında iki Demon ve Orc grubu olacak. Bu gruplara teker teker saldırın ve bir grup bittiğinde geri çekilip Fountain of Health'te sağlığını geri kazanın. Demon grubunda özellikle dikkat etmeniz gereken yaratık Blade Master. Onu öldürdükten sonra kalanları biraz daha rahat halledebilirsiniz. Yolu açtığınızda sahip olduğunuz tüm birimleri ve güçleri Magtheridon üzerinde kullanın. Burada ölen birimlere kafanızı takmayın, sonuçta sadece Hero'nuz ayakta kalsa da yeter.

UNDEAD CAMPAIGN LEGACY OF THE DAMNED

1) King Arthas

Ordular - Undead görevleri zor bir bölümle başlıyor. Bu bölümde kullanacağınız strateji aslında çok da önemli değil, çünkü amacınız haritadaki tüm insan köylerini yok etmek. Bölümde üç ayrı Hero'yu da kontrol etmeniz gerek ve bunlar birbirlerinden ayrı yerlerdeler. Ayrıca üç üssünüze de yeterli savunma kurmanız gerekiyor. Aşağıda size kurmanız gereken üç ordu hakkında bilgi vereceğim, bu ordular sayesinde çok da zorlanmadan bölümü bitirebilirsiniz.

Arthas Arthas'ın kontrolünde Shade, Abomination ve Ghoul birimleri var. Ana saldırı grubunuzda Arthas ve Abomination'lar olsun. Ek bir grup olarak arka plana 3-4 tane Ghoul yerleştirin. Bunları ana grubunuzdan kaçmayı başarabilen düşmanları öldürmek için kullanacağız.

Kel'Thuzad Kel Thuzad'ın grubunda sadece Necromancer bulundurun ve bunların 'Summon Skeleton' yeteneğini otomatiğe alın. Yine arka grup için birkaç Ghoul da üretebilirsiniz.

Sylvanas Sylvanas'ın grubunda da bolca Banshee bulundurun, yanlarına da birkaç Ghoul ekleyin. Yine diğer Hero'larda olduğu gibi Sylvanas'ın ana saldırı grubundan kaçabilenler için arka plana 3-4 tane Ghoul yerleştirin.

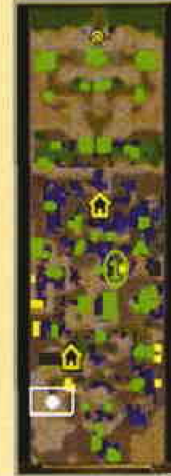
Ana insan üssüne saldırdığınızda kolaylık açısından Ghoul diriltmeniz iyi olacaktır. Grubunuzdaki Ghoul'ları mümkün olduğunca haritanın ortasına yakın yerlerde öldürün ki dirilttiğiniz anda düşmanla savaşmaya başlayabilsinler. Aksi halde ömürleri çok kısa olduğu için düşmana gidene kadar toprak olabilirler.



Merkez üs Etraftaki köyleri yok ettikten sonra tüm dikkatinizi ortadaki İnsan üssüne vermeniz gerekli. Burası sizi oldukça zorlayacak çünkü sizi 3 tane Paladin ve bunların emrindeki birimler bekliyor olacak. Buradaki sihirli yetenek Arthas'ın Raise Dead yeteneği. Üsse girdiğiniz zaman gruplardaki kalan Ghoul'larınızı öldürmeye başlayın ve onları Raise Dead ile diriltin. Diriltilen birimler saldırılardan etkilenmedikleri için (her ne kadar kısa süre yaşasalar da) bu sırada düşmanın en önemli birimlerini öldürebilirsiniz.

2) The Flight from Lordareon

Labirent Yine klasik labirent görevlerinden biri. Bu tür bölümlerde alıştığımız şekilde elimizdeki birimleri dikkatli kullanmamız gerekiyor. Yolculuk sırasında çeşitli yerlerde bulacağınız birimler dışında ordunuzu güçlendirmenin bir yolu yok. Ama bu bölümde takılabileceğiniz bir yer de olmadığından anlatımını kısa keseyim izin verirseniz :) Tüm yapmanız gereken haritanın en üst tarafına ulaşmak, yapmadığınız şey değil nasıl olsa.



Tomb of Relics'ten batıya doğru gidip, güneye dönen yolu izlerseniz burada bir kol bulacaksınız. Bu kolu çektiğinizde karşı tarafta büyük bir taş yükselecek ve diğer tarafa geçebileceksiniz. Burada sizi altın ve Pendant of Energy bekliyor.

3) The Dark Lady

Banshee Bu bölümün kilit karakterleri Banshee'ler. Bölümün mantığını şu şekilde özetleyebiliriz: Banshee üretin, Banshee üretin, Banshee üretin, üsse saldıran Abomination'ları Possess ile etkiniz altına alın, Banshee üretin, Banshee üretin, yola çıkın, gördüğünüz düşmanları Possess ile etkiniz altına alın... Banshee'lere gerekli olan manayı sağlamak için de Obsidian Statue üretin. Nasıl, kolay görünüyor değil mi?

Ogre Warlord Köprüden kuzeye gidince ilk opsiyonel görevinizi alacaksınız. Bura-

Bu bölümde saldırı grubu oluşturmak kadar dikkat etmeniz gereken bir şey de üssünüzün doğu girişini güvenlik altına almak. Her ne kadar saldırılar kuzeyden ve doğudan gelecek olsa da uzun vadede asıl zorluğu doğu girişinde yaşayacaksınız. Savunmanızı köprüye yakın korursanız gelen düşmanları daha rahat karşılayabilirsiniz.



da elinizde bir sürü (gerçekten bir sürü demek istiyorum) Banshee olduğunu varsayarak Mug'thol'a doğru gidin. Ogre'ler sizi saldırınca önce Mug'thol'u, sonra da kalan Ogre'leri Possess ile ele geçirmeye başlayın. Saldırınız bittiğinde elinizde (hiçbirini öldürmezseniz) 5 Ogre Magi, 4 Ogre Brute, 4 Ogre Wound Master ve bir de Mug'thol olacak. Bunların en iyi yanı yemek sınırına bir etkileri olmamaları, yani tamamen fazladan kas gücü.

Bandit Lord İkinci opsiyonel görevi aldığınızda aynı Ogre'lerde yaptığınız gibi kimseyi öldürmeden ele geçirme işlemine başlayın. Bandit Lord Blackthorn'u ele geçirdikten sonra kalanları da grubunuza katınca elinizde 3 Renegade Wizard, 4 Brigand, 8 Enforcer ve 8 Assassin olacak. İşte bu yüzden bolca Banshee üretin diyorum.

Undead üssü Elinizdeki devasa orduyla kırmızı Undead üssüne dalın. Opsiyonel görevleri yapmasaydınız belki zorluk çekebilirdiniz ama yaptığınıza göre kaymaktan kıl çeker gibi bölümü bitireceksiniz.

4) The Return to Northrend

Hemen saldırı Bölüme başlar başlamaz tüm kuvvetlerinizi gemilere bindirin ve kuzeye doğru yola çıkın. İnsanların gemisini yok edin ve kuvvetlerinizi indirip insan yerleşkesini yok edin. Tüm binalar gittiğinde ara demo girecek ve ana görev ile opsiyonel görevi alacaksınız. Üssünüzü kurun ve deli gibi birim üretmeye başlayın.

Ejder Sapphiron Yemek sınırına kadar birim ürettikten sonra bu opsiyonel göreve girişebiliriz. Kuzeye doğru gittiğinizde yolda size Drake ve Whelp'ler saldıracak (böylece doğru yolda olduğunuzu anlayacaksınız). İkinci bir grubu da temizledikten sonra önce güneybatıya giderek Blue Dragon'u öldürün, sonra da kuzeye giderek Sapphiron'u bulun. Onu ve yanındaki iki ejderhayı Raise Dead yeteneğinin de yardımıyla öldürdüğünüzde devasa bir Frost Wyrm sahibi olacaksınız ve onun sayesinde ana görev olan düşman temizlemeyi daha rahat yapabileceksiniz.

Haritanın güneyinde ilerlerken bir deprem olacak ve haritanın en batısına kadar giden bir yol ortaya çıkacak. Bu yol bir yerde ikiye ayrılıyor. Eğer soldaki yolu seçerseniz çıkmaz bir yere gelecek ve ağaçların arkasında Scroll of Mana bulacaksınız. Sağ yol ise sizi Penguin King'e götürecek ve onu öldürdüğünüzde Ring of Protection +4 sahibi olacaksınız.



5) Dreadlord's Fall

Sneak Attack Düşman üslerinden birini yıkmak için yalnızca 7 dakikanız var ve seçiminizi çok iyi yapmalısınız. Undead üssü diğerinden daha kolay olduğu için ona gitmenizi öneririm. Bu görevi başarmak için üssü tamamen yıkmanıza gerek yok, saldırılarınızı Necropolis, Altar of Darkness ve Acolyte'ler üzerinde yoğunlaştırın, çünkü Undead yeni bina yapamayacak duruma gelince görev başarılı olacak. Üssün ilk kısmını temizledikten sonra diğer kısma geçin. Burada az öncekinden farklı bir strateji kullanacağız. Öncelikle Banshee'lerinizi kullanarak iki Abomination'u ele geçirin. Elinizdeki tüm birimleri kullanarak Detheroc'a saldırın ve onu öldürün. O öldüğü anda yine acele biçimde Mortar Team kullanarak Altar of Darkness'ı yok edin. Bu şekilde Detheroc'tan tamamen kurtulmuş olacaksınız. Sylvanas'ı üssün batısına gönderin ve Frost Wyrm üzerinde Charm kullanın. Artık geri kalan Necropolis ve Acolyte'leri öldürebilirsiniz. Elinizde oldukça güçlü bir ordu olmuş oldu, herkesi toplayarak üssünüze geri dönün.

İnsan üssü Üssünüzde savunma üzerinde yoğunlaşın ve insanların size saldırmasını bekleyin. Savunmanızı kurarken mümkün olduğunca çok Ziggurat inşa etmeye bakın, çünkü insanların ilk saldırısı çok sert olacak. Garithos'a özellikle dikkat edin ve güçlü birimlerinizi onu öldürmeleri için üzerine yollayın. Kalanların hakkından Rain of Fire yeteneğiniz ve Mortar Team kullanarak gelebilirsiniz. İlk saldırıyı bertaraf ettikten sonra ister hava saldırısı için Frost Wyrm'lerden oluşturduğunuz, ister yer saldırısı için Abomination, Obsidian Statue, Crypt Fiend ve Mortar Team'den oluşan bir grupla kuzey üssüne doğru saldırıya geçin. Bu sırada Banshee'ler yardımıyla mümkün olduğunca çok birim ele geçirmeye bakın, böylece diğer üsse saldırırken rahat edersiniz.

Garithos Kuzeydeki üsten kurtulduğunuzda üssünüze çekilip beklemeye başlayın. Garithos'un komuta ettiği grup üssünüze saldırdıktan sonra, elinizdeki tüm birimlerle güneydeki üsse saldırıya geçin. Bu zamana kadar yeterince güçlenmiş olacağınızdan Garithos da fazla dayanamayacaktır.

İşte yerimiz bu kadardı. Umarım bu yazı size yardımcı olmuştur. Gelecek aylarda görüşmek üzere, farewell!

Haritada halletmediğim hiçbir yer kalmasın diyorsanız X ile işaretli yerlerde Sasquatch grupları bulacaksınız. Sağ taraftakileri öldürdüğünüzde Pendant of Mana ve Rune of Lesser Healing, sol taraftakileri öldürdüğünüzde ise Potion of Greater Healing sahibi olacaksınız.



PC

hilekâr

Tehlike anında hile yapılmaz, panik yapılır!!!

State of Emergency

Limitsiz Kaos mod'u zamanı: Tüm Kaos haritalarında Arcade mod'unu bitirin.

Kaos mod'u için Bull'u açma: Revolution mod'unda East Side'ı bitirin.

Kaos mod'u için Chinatown'ı açma: Capitol City Mall'da 25.000 puan elde edin.

Kaos mod'u için Corporation Central'ı açma: East Side'da 100.000 puan elde edin.

Kaos mod'u için East Side'ı açma: Chinatown'da 50.000 puan elde edin.

Kaos mod'u için Freak'i açma: Revolution mod'unda Chinatown'ı bitirin.

Kaos mod'u için Spanky'i açma: Revolution mod'da Mall'ı bitirin.



Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Bölüm Kodları Aşağıdaki kodları bir sonraki bölüme tam enerjiyle geçmek için kullanın.

RPZK04HQ56	6L9QFVBHIZ
S3YP9P?6QR	XBTBYFJXW?
P4RMGLXR?R	X3PQ73QJXY
?Z4YVTXSTZ	DNNBSZPW6P



Tennis Masters Series 2003

Ana menüde TAB+Shift tuşlarına basın ve aşağıdaki kodları girin:

YEFETDOVI	Leyton Hewitt'i açar
CALLSOMEBODY	Bir kişiye karşı iki kişi mücadele
ENDSEASON	Sezonu atlar ve $10000000000 kazanırsınız

Warbirds

Bölüm Seçme Oyunu durdurun ve aşağı, sağ, aşağı, sağ, sol, sol, yukarı'ya basın.

Alastor olarak oynama Oyunu V derecesinde bitirin.

Captain Blue olarak oynama Oyunu Ultra V derecesinde bitirin.

Joe'nun kız arkadaşı olarak oynama Oyunu Adult mod'da bitirin. Bu ayrıca Viewtiful World videosunu da açacaktır.

Rage Saldırıları Rage saldırılarını kullanmak için önce Supersmash almalısınız. Ayrıca 2 veya daha fazla Rage bloğuna da sahip olmalısınız.

Süper Sınırsız VFX Oyunu her bölümden Rainbow V derecesi alarak bitirin. Yeni oyuna, oyunu bitirdiğiniz karakterle başlayın ve Z'ye basın.

İstediğiniz uçakta, istediğiniz konfigurasyon Offline mod'unda herhangi bir konfigurasyonla bir uçak seçin ve Close'a basın. Uçağı uçurun ve çıkın. Şimdi başka bir uçak seçin, ama Close'a basmadan Fly'a basın. Uçaktaki konfigurasyon bir öncekiyle aynı olmalı.

Viewtiful World Videosu Oyunu Kid Mod'da bitirin.



Skateboard Park Tycoon 2004

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan birini girin:

iamacheater	Hile kodları aktif olur
catdebug	Debug modunu açar
enginedebug	Oyun motorunu değiştirir
moviecapture	Oyunu demo olarak kaydetme

iamacheater yazdıktan sonra aşağıdaki kombinasyonları uygulayın:

ALT + Z	Daha fazla kaykaycı
ALT + C	Practice, daha fazla kaykaycı ve bonus
CTRL + M	$10.000

Disciples II: Dark Prophecy
Disciples II: Guardians of the Light
Disciples II: Servants of the Dark

ENTER'a basın, aşağıdaki kodlardan birini girin ve tekrar ENTER'a basın.

allalongthewatchtower: Düşman şehirlerdeki üniteleri görme.

anotherbrickinthewall: Başkentlerde yapıya izin verme.

badtothebone: Tüm ülkelere savaş açma.

borntorun: Grubunuzun hareket puanı tamamiyle dolar.

cometogether: Tüm ülkelerle ittifak.

givepeaceachance: Tüm ülkelerle barış.

helpt: Grubunuzu iyileştirir.

herecomesthesun: Tüm harita.

invisibletouch: Yapay zeka sizinle ilgilenmez.

jump: Grubunuzun tecrübesi artar.

letsdothetimewarpagain: Belirli bir güne geçiş yaparsınız.

lifeisacarnival: Ölü ünitelerinizi hayata döndürür.

loser: O anki görevinizi kaybedersiniz.

moneyfornothing: 9999 altın ve Mana.

paintitblack: Haritayı gizler.

stairwaytoheaven: Grubunuza bir seviye atlatır.

wearethechampions: O anki görevi tamamlarsınız.



Europa Universalis: Crown of the North

Oyun sırasında TAB'a basın ve konsola aşağıdaki kodları girin:

STEFANREHN Ölümsüzlük

DIMMUBORGIR Tüm yapılara ulaşım

UTOPIA İsyancıları yok eder

MANUNITED $5000 ekler

AIK $5000 eksiltir

SVENSK Düşman size savaş ilan edemez

BURP Olay olmaz, sakin sakin oturursunuz

RICHARDNICE 1000 Victory puanı ekler

RICHARDBAD 1000 Victory puanı eksiltir

KILLSTIG Hertig Stig'i öldürür

KILLVALDEMAR Hertig Valdemar'ı öldürür

KILLERIK Hertig Erik'i öldürür

KILLBIRGER Konung Birger'i öldürür

KILLMENVED Menved'i öldürür

KILLHAAKON Oyunu bitirir

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Hileleri aktif hale getirebilmek için oyunun kurulu olduğu klasördeki "nwn.ini" dosyasını bir metin editörüyle açın (dosyayı yedeklemeyi unutmayın). Bu dosyanın Game Options bölümüne aşağıdaki satırı ekleyin:

Debug Mode=1

Eğer bir karakter üstünde oynama yapacaksanız, "nwnplayer.ini" dosyasını açın ve aşağıdaki satırları ekleyin:

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0

Bu değişiklikleri yaptıktan sonra dosyayı kaydedin ve oyuna başlayın. Oyun sırasında é tuşuna basın ve ekranda görünen konsola DebugMode=1 yazın. Artık é tuşuyla hileler arasında gezebilir ve aşağıdaki kod'ları gerekli değişimi yapmak için kullanabilirsiniz. Eğer "Enter Target Mode" şeklinde bir yazı görürseniz, hilenin uygulanacağı karakteri seçmeniz gerekmektedir. Her şey yolunda giderse, "Success" şeklinde bir mesaj görmeniz gerekir.

Yaş Değiştirme: SetAge (sayı)
Base Attack'i değiştirme: SetAttackBase (sayı)
Charisma'yı değiştirme: SetCHA (sayı)
Constitution'ı değiştirme: SetCON (sayı)
Yeteneği değiştirme: SetDEX (sayı)
Fortitude Save Modifier'ı değiştirme: ModSaveFort
Yapay zekâyı değiştirme: SetINT (sayı)
Bölümü değiştirme: dm_givelevel (sayı)
Irkı değiştirme: SetAppearance (ırk)
Reflex Save Modifier'ı değiştirme: ModSaveReflex
Spell Resistance Modifier'ı değiştirme: ModSpellResistance (sayı)
Gücü değiştirme: SetSTR (sayı)
Will Save Modifier'ı değiştirme: ModSaveWill
Zekâyı değiştirme: SetWIS (sayı)
Uçan inekler: dm_cowsfromhell
Daha çok altın: dm_givegold (sayı)
Hobi atı: dm_mylittlepony
Ölümsüzlük: dm_god
Enerji yenileme: dm_heal
Raise levels: GetLevel (sayı)
XP arttırma: GiveXP (sayı)



Midnight Club 2

Options ekranına gelin ve Cheat Codes'u seçin. Aşağıdaki kodları aynen girin ve hileleri aktif hale getirin.

Tüm mod'lar: theparrot
Tüm şehirler: griswold
Tüm şehirler, araçlar ve arcade mod'daki tüm mod'lar: upupudowndown veya rimbuk
Zorluk ayarlama; 0 en basit: howhardcanitbe[0-9]
Hız ayarlama; 0 en yavaş: howfastcanitbe[0-9]
Ateş etmek için F'ye basın: starpower
Ateş etmek için F'ye, roket atmak için H'ye basın: leatherandlace
Ruhani görüntü: starlite
Nitro: octane
Sınırsız nitro (motorsikletlere de eklenir): yerbamate
Bilinmeyen kodlar: tumbler, aquaspark, quickFix, happyhour, operationdoom



Warcraft III: The Frozen Throne

Tek kişilik bir oyun açın ve ENTER'a basarak chat ekranına geçin. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan birini yazıp ENTER'a basın.

Haritanın tamamı: iseedeadpeople
Anında zafer: allyourbasearebelongtous
Oyunu kaybetme: somebodysetusupthebomb
Ölümden sonra oyuna devam etme: strengthandhonor
Büyü: thedudeabides
Birimler çiftliğe ihtiyaç duymaz: pointbreak
Teknoloji ağacını kapatır: synergy
Zaferi kapatır: itvexesme
Dayanıklılık: whosyourdaddy
Hızı artırma (# yerine bir sayı yazın): leafittome #
Hız ve altın (# yerine bir sayı yazın): greedisgood #
Altın (# yerine bir sayı yazın): keysersoze #
Bölüm seçme: motherland [ırk] [bölüm]
Hızlı araştırma: whoisjohngalt
Tüm upgrade'leri araştırma: sharpandshiny
Sınırsız mana: thereisnospoon
Gece: lightsout
Sabah: riseandshine



Rise of Nations

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin:

1000 kaynak: cheat resource all+1000
Zararı ayarlama: cheat damage (isim veya boş) (+ veya -)(sayı)
Yapay Zeka seviyesi: cheat ai (on, off veya debug)
Bir ülkeyle ittifak: cheat ally (ülke adı)
Keşfi değiştirme: cheat explore (normal, explored, all)
Bir ülkeyi yenme: cheat defeat (ülke adı)
Ünite yerleştirme: cheat deploy
Belirlenen yere nuke atma: cheat nuke
Belirlenen yere Wild Bird indirme: cheat bird
Bir ülkeyle karşılaşma: cheat meet (ülke adı)
Bir yapıyı veya eşyayı tamamlama: cheat finish
Seçilen objeleri öldürme: cheat die
Tüm oyuncuları insan yapma: cheat sandbox
Üniteleri pack haline getirme: cheat pack
Bir ülkeyle barış ilan etme: cheat peace (ülke adı)
Belirlenen yere yapı yerleştirme: cheat insert (sayı)(tip)(who=RED)(x,y)
Belirlenen yere yapı veya ünite yerleştirme: cheat add (sayı)(tip)(who=RED)(x,y)
İnsan başkentlerinin çevresine makinalı yerleştirme: cheat safe
Zorluk ayarlama: cheat diff (0-5)
Başarıları gösterme: cheat achieve
Bir ülkenin ekonomi seviyesini gösterme/değiştirme: cheat commerce (sayı) (ülke adı)
Bir ülkenin teknoloji seviyesini gösterme/değiştirme: cheat library (sayı) (ülke adı)
Bir ülkenin askeri gücünü gösterme/değiştirme: cheat military (sayı)(ülke adı)
Bir ülkenin yaşını gösterme/değiştirme: cheat age (sayı)(ülke adı)
Kaynak gösterme/değiştirme: cheat resource (isi)(goodtype veya all)(+ veya -)(sayı)
Bir ülkenin bilim seviyesini gösterme/değiştirme: cheat science (sayı)(ülke adı)
Teknoloji gösterme/değiştirme: cheat tech (name)(tech veya all)(on veya off)
Savaş mesafesini gösterme: cheat ranges (0 veya 1)
Tüm harita: cheat reveal (on veya off)
Bilgisayar kontrolünü kapama: cheat human (isim)
Bilgisayar kontrolünü açma: cheat computer (isim)
Oyunu durdurma: cheat pause (0 veya 1)
Bir ülkeyle karşılaşmayı kapama: cheat unmeet (ülke adı)
Ani zafer: cheat victory (ülke adı)
Savaş açma: cheat war (ülke adı)



hilekâr

Hile yapılmadan bitirilmiş bir PS2 oyunu, el değmemiş bir papatyaya benzer˘ Veya benzemez. Boşverin.

Freaky Flyers

Island Jack'i Açma
Adventure mod'unda Danger Island'a gidin. Ormana geldiğinizde ağaçlardan aşağı doğru ilerleyin. Ormanın sol tarafına doğru, ağaca sarılmış bir yılan göreceksiniz. Bunu vurun ve Island Jack sizin olsun.

Prof. Gutenburg'u Açma
Adventure mod'unda Torpedo Run'a gidin. Radar ekranında üç adet denizaltı göreceksiniz. Bunlardan sarı olanın ön kısmında Prof. Gutenburg oturmakta. İki torpidoyla bu denizaltıyı vurun ve profesöre ulaşın.



RTX: Red Rock

Aşağıdaki tuşlara Options menüsündeki Codes ekranında basın:
Tüm bölümler Aşağı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sol, Aşağı
Daha fazla Special Feature Sol, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı
Daha çok eşya Sağ (5x), Sol (3x), Yukarı, Yukarı
Zor mod Aşağı, Yukarı (8x), Aşağı
Normal mod Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı
Kolay mod Yukarı, Aşağı (8x), Yukarı
Old Soul Süper Silahları Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı
Progressive Scan modu Sağ, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Sağ
Uyarı: Eğer ekran mavi olursa, PS2'nizi reset'lemeniz gerekmektedir.



Chaos Legion

Arcia olma Oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirin
Zor modu açma Oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirin
Süper Zor mod Oyunu Zor mod'da bitirin
"Liv Special PV", "Total Results" ve "Extra Menu" opsiyonlarını açma Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin
Daha önceki oynadığınız bölümleri oynama 9. bölümdeki Boss'u öldürdükten sonra "Map Selector" alacaksınız. Böylece istediğiniz bölümü seçebileceksiniz.
Daha önce oynadığınız bölümlerdeki yaratıkları değiştirme 10. bölümdeki Boss'u öldürdükten sonra "Change Appearance" özelliği alacaksınız.
Son Summon'ı öldürme İki kez saldırın (slash) ve Upper Cut kullanın. Hemen ardından 2nd Summon Monster'ı summon'layın.



Downhill Domination

Hileleri aktif hale getirme Oyun sırasında, Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sol, O, Sağ, Kare tuşlarına basın. Hilelerin aktif olduğunu belirten bir uyarı mesajı göreceksiniz. Artık aşağıdaki kodları oyun sırasında girebilirsiniz:
Süper Zıplama Sol, Kare, X, Yukarı, Üçgen.
Süper Bunny-hop Yukarı, X, Sol, Kare, Yukarı.
Yer çekimsiz mod Aşağı, Üçgen, Kare, Kare, Yukarı.
Mega Dönüş Sağ, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Kare.
Combat terfisi Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ.
Enerji düzeltme Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Sol.
Adrenalin Hızlandırıcı Aşağı, Sol, , Sol, Sağ.
Bottle'a terfi Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ
Stoke Trick Meter Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ
Combat modu Sol, Kare, O, Kare, Sol
$5.000 Sağ, Yukarı, Yukarı, O, O, Kare



The Great Escape

Sınırsız Cephane Oyunu durdurun ve Kare, O, L2, R1, R2, L1, O, Kare, L1, R1, L1, R1 tuşlarına sırasıyla basın.
Greatest Escape Mod'unu açma ve bölüm seçme Ana menüye gidin ve Kare, L2, Kare, R2, O, R1, O, L1, L2, R2, O, Kare tuşlarına sırasıyla basın.
Tüm FMV'leri açma Ana menüye gidin ve L2, L1, Kare, O, O, R2, R1, Kare, Kare, O, L1, R1 tuşlarına sırasıyla basın.
Greatest Escape Mod'unu açma Oyunu bir kez bitirin.
Sedgewicks Bölümü Kamyonu aldığınız zaman bir köşeyi dönecek ve bir panzer tankı göreceksiniz. Buradan sola dönün ve binaya girin. Kamyondan çıkın, merdivenlerden ilerleyin ve odaya girin. Burada bir kol göreceksiniz. Bunu aşağı çekin. Böylece tank patlayacak. Kamyona yeniden binin ve sürmeye devam edin.
Not: Eğer bunu yapmazsanız tank sizi patlatacaktır.



Powerpuff Girls: Relish Rampage

Tüm enerjiyi doldurma Oyun sırasında, L2, R1, R2, L1, X, Üçgen, O, Kare, R2, L1, L2, R1 tuşlarına sırasıyla basın.
Chemical X Şişesi Oyun sırasında, X, X, O, X, O, L1, L1, X, X, O, X, O, L1, L1 tuşlarına sırasıyla basın.
%30 Enerji Arttırma Oyun sırasında, L1, L2, L1, Kare, R2, R1, R2 tuşlarına sırasıyla basın.



donanım

ÖZEL İNCELEME

Hotas Cougar





Karşınızda dünyanın en iyi ve gelişmiş joystcik'i. Sadece simülasyon oyuncuları için üretildi, USAF tarafından eğitimlerde kullanıldı. Aynı zamanda dünyanın en pahalı oyun kontrol cihazı

Sayfa 104



THRUSTMASTER TACTICAL BOARD



GIGABYTE RADEON 9600 PRO



SAMSUNG ML1710 LASER PRINTER

Bir Yaz Daha Geçti

Tatilsiz

Kader mi desem, yoksa baht mı, benim salaklığım mı? Bu sene de yaz bitti tatil yapmak kısmet olmadı. Artık tek şansımız Eylül sonunda bol yağmurlu bir tatil. NVIDIA'nın mühendisleri bile tatil yaptı biz kaldık. Sıcaklar arttıkça fanı büyüttük, biraz olsun serinledik, ama bir su soğutma kısmet olmadı. Donanımlarla uğraş, Sinan tatildeyken yaramaz editörlerin peşinden koş, bu ne yaa! Ne bu!! Bu ne!! Eualobaaaa!! Huriii!!!

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

sandiego geliyor



90nm mimarisinde ve kod adı San Diego olan AMD Athlon 64 FX gelecek yıl piyasaya sürülecek. Socket 939 olan işlemci mevcut anakartlarla uyumlu olmayacak. Yeni Athlon 64 FX mikroişlemcisi çift kanal bellek destekli ve Registered DIMM modülleri kullanmak şart olmadığı için kullanıcılar arasında popüler olması bekleniyor. Ancak günümüzde kullanılan anakartlarla uyumsuz olduğu için bu işlemciyi almak isteyenler yeni bir anakart almak zorundalar. Elbette bu upgrade için bu işlemciyi almak isteyenleri iki defa düşünmeye sevk edecek. Tabi lafımız yeni bir sistem toplamayı düşünenlere değil. İşlemcinin çekirdek saat hızının 2.60GHz civarı olması hedefleniyor. Bu hızla, Intel'in 3.6-3.8GHz Prescott işlemcilerini alt etmeyi planlıyor AMD (nede olsa 64 bit).

Bu arada AMD bu işlemcilerin fiyatını fazla bulan kullanıcıları da düşünerek Duron işlemcilerini yenileyerek tekrar piyasaya sürecek.

Duron Model 8 olarak da adlandırılan Applebred kod adlı yeni Duron'lar eski modellerde olduğu gibi 128KB'lık L1 ön belleğe ve 64KB'lık L2 ön belleğine sahip. Bu defa 200MHz yerine 266MHz FSB kullanılmış.

Intelprescott2.80ve3.0ghzgeliyor

Intel, Kasım ayında 3.40 ve 3.20 GHz hızlarındaki Prescott'ları piyasaya süreceğini açıklamıştı. Ama performansın yanında bütçesini de düşünen tüketicileri hedefleyerek daha düşük hızlarda çalışan (2.80 ve 3.0 GHz) Prescott işlemcilerini yol haritasına ekledi. Bu yeni modeller 2004'ün ilk aylarında piyasaya çıkacak.



Diğer taraftan 3.40 ve 3.60 GHz lik Prescott'lar 90 nm teknolojisi ile üretilecekler ve voltaj ayarları mevcut anakartlar ile uyumsuz olacaklar. Kulağımıza gelen bilgilere göre daha düşük saat hızı ve daha düşük enerji tüketimine sahip olduğu için 2.80 ve 3.0GHz Prescott'lar, i865PE/G ve i875P çipsetli anakartlarla uyum problemi yaşamayacaklarmış. Böylece anakart değişikliğine gerek kalmadan bu yeni işlemcileri kullanabileceğiz.

Intel yine 2004'ün ilk çeyreğinde Pentium4 3.60GHz'i piyasaya sürmeyi planlıyor ki bu işlemci, soket 478 uyumlu son işlemci olacak. 2004 ortalarından itibaren 775 Pin, Socket T işlemcileri piyasada görmeye başlayacağız. Bu tarihten itibaren çıkacak tüm anakartlar yeni nesil Socket T form-faktör Prescott ve Tejas işlemcileri destekleyecek. Her yeni işlemci teknolojisine yeni bir soket çözümü getiren Intel'in ne kadar akıllıca bir politika izlediği ise tartışılır doğrusu.

Ayrıca Intel'in Prescott işlemciler için hazırladığı Grantsdale-GV ve Grantsdale-GL çipsetlerinin ayrıntıları da belli olmaya başladı. Intel Grantsdale-GV çipseti 533MHz ve 800MHz' lik Celeron ve Pentium 4 işlemcileri destekliyor. Aynı zamanda çift kanal DDR (333-400MHz) ve DDR-II SDRAM (400-533MHz) belleklerle uyumlu çalışacak. Grantsdale-GL ise Celeron işlemciler için dizayn edilmiş, 533MHz BUS hızı ve sadece tek kanal DDR SDRAM (333-400MHz) destekleyecek.

VIApt800veSIS648fxçipsetleri

Intel, 875P ve 865 serisi çipsetleriyle, Pentium 4 çipset piyasasına yeni bir soluk getirmişti. Bu çipsetler destekledikleri yeni teknolojiler (Serial ATA, RAID, çift kanal DDR400 bellek desteği ve 800 MHz'lik FSB desteği) sayesinde, yeni bir sistem kurmayı planlayan oyun meraklıları için sıkı bir alternatif olmayı başardılar. VIA ve SIS uzun bir süre bu yeniliklere destek vermediler, ancak önümüzdeki günlerde Intel'e karşılık verecek.

İlk olarak 800 MHz destekli ve tek kanal DDR400 bellek denetçisine sahip çipsetlerini piyasaya sürmeye hazırlanıyorlar. Bu çipsetler, VIA PT800 ve SIS 640FX, piyasada çift kanal belleklere fazladan para ödemeyi gereksiz bulan, orta sınıf tüketicileri hedefliyor.

donanımdünyasındankısahaberler

Nvidia'nın Yeni Detanatör FX Sürücüsü Yayınlandı Nvidia, Detanator FX 45.23 sürücüsü ile pek çok sorunu giderdiğini belirtiyor. Sims 2, GTA Vice City artık Nvidia kartları ile sorunsuz çalışacak, 3DMark01'in ünlü dragonu artık görülebilecek, Splinter Cell , 3DMark03 açılış demosu FSAA 2x/4x de sorunsuz ve ayrıca bir çok Quadro problemi çözülmüş.



Virüsler kol geziyor. Bilgisayarınız birdenbire kendi kendine kapanmaya mı başladı? (60 saniye süre vererek) Cevabınız evet ise bilgisayarınıza Blaster Worm isimli virüsle bulaştı demektir. Windows işletim sistemindeki bir açıktan faydalanarak NT 4.0, 2000, XP ve Server 2003 versiyonlarında etkili olan virüsten kurtulmak için www.microsoft.com/security adresindeki gerekli güvenlik yamasını kurmalısınız (Windows'u Internet üzerinden güncellerseniz de yamayı kuruyor). Virüs henüz bulaşmadıysa da yamayı biran önce kurmaya bakın. Çünkü sizin bir şey yapmanıza gerek kalmadan Internet'te olduğunuz herhangi bir an bulaşabilir.

Bir başka yeni virüs te SoBig.F adlı virüs. Çok hızlı bir şekilde yayılan virüs, bu-

ATIveNVIDIA'dansonhaberler



Geçen ay duyurduğumuz ATI RADEON SE'lerden sonra Nvidia'nın da özellikleri kırpılmış ama fiyatları daha makul FX SE kartlarını piyasaya sürmeyi planladığı haberleri ortalıkta dolaşıyor. Gerçi Nvidia bu kartları resmi olarak duyurmadı ama Detanator 45.23 sürücüsünde GeForce FX 5200 SE, 5600 SE ve 5900 SE isimleri geçiyor. Yeni kartlar daha çok OEM üreticilerin ihtiyaçlarına göre tasarlanmış ve perakende olarak piyasaya sürülmeyecek. Yani markalı bir PC aldığınızda bu kartlara rastlayabilirsiniz.

Nvidia cephesinden bir başka haber de NV36 hakkında. Eylül ayında piyasaya sürülmesi beklenen NV36, muhtemelen GeForce 5700 olarak adlandırılacak. Orta sınıf bir kart için agresif bir frekans hızına (500/1000 MHz – aslında FX 5800 hatırlandığında çok da uğurlu bir sayı kombinasyonu değil) sahip.

NV36 128-bit'lik bellek denetçisi kullanıyor. Bu arada eğer bu kartta 256-bit'lik bellek denetçisi kullansaydı şu an Nvidia'nın en güçlü kartı olan FX 5900'den daha hızlı olacaktı ki bu da bize bellek denetçilerinin kartın performansına olan etkisini bir kez daha gösteriyor.

Gelelim ATI cephesine. Yine Eylül ayında piyasada bulunabilecek olan RV360, üç farklı tipte üretilecek ve 128-bitlik bellek denetçisine sahip. Mimarisi genelde RADEON 9600 serisi (RV350) kartlarla benzer olacak. Ancak çekirdek saat hızının 450MHz veya üzeri bir değere çıkarılması bekleniyor. ATI'ın üst seviye ekran kartı olan R360 da Eylül ayında üretilmeye başlanacak. 450MHz çekirdek hızına sahip olan kart 750MHz hızındaki 128 ve 256MB DDR-RAM kullanıyor. Bellek denetçisi ise 256-bitlik. ATI 0.15 mikron teknolojisi ile üreteceği grafik canavarında, yeni tip bir soğutucu kullanmayı planlıyor.

cebitbilişim2003başlıyor...



2-7 Eylül tarihleri arasında, Beylikdüzü TÜYAP Fuar ve Kongre Merkezi'nde gerçekleşecek CeBIT Bilişim Eurasia'da sizlerin dikkatini dikkatini çekebileceğini düşündüğümüz standları kolayca bulabilmeniz için devamdaki listeye bir göz atmanızı öneririz. Tabi fuara ulaşım konusunda Trakya'da yaşayan okuyucularımızın İstanbul içerisindeki okuyucularımızdan daha şanslı olduklarını belirtmek lazım.

Şaka bir yana İstanbul içerisindeki servis noktalarını öğrenmek için **www.cebitbilisim.com** adresine bakabilirsiniz.

- **LEVEL** 5. Salon #123 (5 Eylül Cuma günü Saat 14:00 – 16:00 arası Level editörleri Vogel standında olacak
- **Avatürk** 5. Salon #210 (Avatürk'ün getirdiği en yeni online oyunlar)
- **Nokia N-Gage** 7. Salon #230 (Nokia standında yeni taşınabilir oyun cihazı N-Gage'i deneyebilirsiniz)
- **Samsung** 7. Salon #262 (Cep telefonları)
- **Siemens** 7. Salon #352 (Cep telefonları)
- **Sony Ericsson** 7.Salon #342 (Cep telefonları)
- **Escortland** 6. Salon #237 (Donanım alışverişi yapabilirsiniz)
- **Asus** 5. Salon #217 (Asus'un en yeni ürünleri)
- **Kont Bilişim** 5.Salon #223 (Samsung, Leadtek, Creative)
- **Multimedya** 5. Salon #216 (Mustek, Yamaha, Hyundai, Creative)
- **Hızlı Sistem** 7. Salon #122 (Asus, Casio, Philips)
- **Koyuncu** Açık Alan (Samsung, Maxtor, Creative)
- **Romarket** 6. Salon #217-219 (Donanım alışverişi yapabilirsiniz)

laştığı bilgisayarları birer spam makinesi haline getiriyor. İşin ilginç yanı virüsün, milyonlarca kullanıcısı olan Easynews.com sitesi üzerinden yayıldığının saptanması. Easynews.com, FBI ile birlikte işbirliği yaparak SoBig.F virüsünü, kimin site üzerinden dünyaya yaydığını saptamaya çalışıyor. Eğer o haytayı yakalarsak bizde dolup taşan inbox'larımızın hesabını soracağız.

Playstation 3 çipi tamamlanmak üzere: IBM, Sony ve Toshiba'nın beraber tasarladıkları ve 2004 yılı sonlarında üretime girmesi planlanan yeni işlemcinin adı Cell. PlayStation 3'ten, IBM serverlarına ve hatta cep telefonlarına kadar pek çok alanda kullanılması beklenen bu işlemci teknolojide yeni bir çığır açacak gibi. Geçtiğimiz aylarda IBM yeni işlemcinin ilk açıklanan 2005 tarihine yetişmeyeceğini ve ancak 2007'de üretileceğinin açıklamıştı. IBM aslında Cell'in 2005'e yetişebileceğini ama bunun için çok daha fazla para harcamaları gerektiğini söylemişti. PlayStation 3'ün 2007'ye kalması riskini göze alamayan Sony keseyi açmış olacak ki IBM bu ay da tutup işlemcinin ilk planlandığı gibi 2005'de üretime geçeceğini duyurdu.



Xbox Next Pentium M mi kullanacak?

Xbox Next (Xbox 2), Intel Pentium M (Mobility)'nin özel bir versiyonunu kullanacak. ATI ve Microsoft'un Xbox Next'in tasarımı için anlaşmalarının ardından bu haber daha küçük ve sevimli bir Xbox'ın habercisi olacak gibi. Xbox, PS2 ve Gamecube'den çok daha büyük ve sevimsizdi.

THRUSTMASTER TACTICALBOARD

Fiyatı: **99.95 euro + KDV**
www.thrustmaster.com
İthalat: **Dijital Center**
www.dijitalcenter.com

level hit

Thrustmaster Tacticalboard özellikle strateji ve aksiyon oyunları için klavyenin yerinin alıp üstüne bazı ek özellikler sunuyor.

Tactical Board'un tam ortasında yön tuşları olarak kullanabileceğiniz 4 tuş ve bunun çevresinde ana özellikleri atadığınız 9 fonksiyon tuşu var. Cihazın sağ tarafında baş parmağa göre ayarlanmış 7 ve üst kısımda iki sıra halinde 22 tuş bulunuyor. Sol taraftaki yuvarlak bölüm ise oyun içi sesli iletişim ve sesli komut için. Tactical Board'un üzerinde kullanabileceğiniz 42 tuş var.

Cihazın alt tarafında ise bileğinizi yasladığınız bir yastık bulunuyor. İçi jel dolu olan bu yastık uzun süre oyun oynasanız bile bilek ağrısı çekmemenizi sağlıyor. Ayrıca bilekliğin altındaki kaydırma kolu sayesinde tuşlara uzaklığı ayarlanabiliyor. Sağ tarafta baş parmak için konan bölüm de kendi ekseninde dönerek istediğiniz açıya geliyor ve ileri geri hareket edebiliyor. Ayrıca üst taraftaki iki sıra tuş da yükseklik ayarına sahip. Yani Tactical Board'da ergonomiyi kendinize göre ayarlamanızı sağlayan bir çok seçenek var.

Alışmak Zaman Alır

Bu pek çok seçeneğe rağmen cihazı ilk kullandığınızda çok rahatsız hissedeceksiniz. Çünkü alışılması zor bir cihaz. Bunun sebebi yıllar boyunca elimizin klavye ile bütünleşmiş olması. Tacticalboard'u kullanacaksanız ona alışmak için sürekli kullanmakta ve bütün oyunları Tacticalboard'da oynamakta fayda var.

Tacticalboard ile birlikte gelen Thrustmapper programı sayesinde cihazın bütün tuşlarına birer klavye tuşu atayabiliyorsunuz. Tabii diğer bir seçeneğinizde Thrustmapper kullanmadan oyunun tuş ayarlarını, Tacticalboard'a göre yapmanız. Ama benim size tavsiyem Thrustmapper'ı kullanmanız. Her şeyden önce cihazla birlikte 56 oyun için hazır ayarlar geliyor. İkincisi Thrustmapper kullanarak tuşlara belli makrolar atayabiliyorsunuz. Mesela silah alma, eğilerek zıplama gibi. Ayrıca tuş ayarlarınızı yaptıktan sonra arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Elbette bunlar için Thrustmapper'da biraz vakit geçirmeniz gerekiyor ama bana sorarsanız bu da işin eğlenceli kısımlarından.





Gelelim işin sesli iletişim ve kontrol kısmına. Sol yanda bu iş için ayrılmış olan tuşlar tasarım olarak Sidewinde GameVoice'u andırıyor. Ancak onda olduğu gibi cihaza mikrofonlu kulaklık bağlanmıyor. Kulaklık ve mikrofonu bilgisayarınıza takıyorsunuz. Ancak tuşların ortasındaki tekerleği kullanarak sesi açıp kapatabiliyorsunuz. Sesli iletişim tuşları aynı GameVoice'da olduğu gibi önceden belirlediğiniz 4 grup veya kişi, takımınız ve tüm oyuncular şeklinde sesinizin kimlere gideceğini ayarlıyor. Tacticalboard ile gelen sesli iletişim programının ismi ise TeamSound. GameVoice kadar şık ve özellikli bir program olmasa da oldukça basit ve kullanışlı. Sesli kumanda içinse Game Commander II cihazla birlikte ücretsiz olarak geliyor.

Oyun Performansı

Dışarıdan bakıldığında Tacticalboard eksiksiz bir tasarım gibi görünüyor. Ancak oyuna girdiğinizde bazı hatalarla karşılaşıyorsunuz. Mesela yön tuşları biraz fazla yumuşak. İyi bir klavyenin tuşlarından aldığınız hızlı tepkileri vermiyor. Seri hareketlerde (mesela sürekli duvarın kenarından çıkıp çıkıp ateş etmek) klavye kadar rahat değil. Üstelik cihazın tepki süreleri de yeterince keskin değil. Counter-Strike'da tuştan parmağınızı çektiğinizde yarım veya bir saniye kadar o yöne hareket etmeye devam ettiğini farkettim. Muhtemelen Counter-Strike'ın alışıldık buglarından biri. Ayrıca Midnight Club II'de çok ince hareketleri yapmakta zorlandım. Kısacası çok net bir keskinlik gerektiren aksiyon ve yarış oyunlarında biraz zorlanabilirsiniz.

Ancak strateji oyunlarında Thrustmaster tam bir uzman. Tuşların bolluğu ve programlanabilirliği sayesinde işiniz çok kolaylaşıyor. Özellikle grupladığınız askerleri baş parmağa atamak, yön tuşlarının çevresindeki tuşlarla binaları gezmek, üst sıradaki tuşlar ile de asker üretmek oynayışınızı oldukça hızlandırıyor.

ARTILAR: Tamamen yunlar için tasarlanmış. oldukça ergonomik.
EKSİLER: Keskinliği yeterince iyi değil

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Simülasyon diyince bir oyuncunun aklına gerçeğe yakın deneyimler gelir. Çünkü simülasyon oyunlarında öncelikli amaç oyunun gerçekliğini en üst seviyede tutabilmektir. Özellikle de uçuş simülasyonlarında. Oyunun ne kadar detaylı olduğu, grafiklerin gerçekçiliği, silah sistemlerinin ve fiziksel şartların (hem uçağın, hem gökyüzünün hem de sizin) aslına uygunluğu ve tabii ki oyunla birlikte gelen kullanım kılavuzunun kalınlığı bir uçuş simülasyonunun değerini belirleyen kriterlerdir. Ama bir simulasyondan zevk alabilmek için ekrandaki grafikler kadar ekranın dışında nelere sahip olduğumuzda önemli. Plastik basit bir joystick ile uçurduğunuz uçağın gerçeğe uygunluğunu nasıl düşünebiliriz. Hotas Cougar'ı denemeden önce hiç dert değildi benim için bu. Sonuçta kokpitte değil masa başındayız ve başımızda bir kask yok diye düşünüyordum. Ama Cougar'la tanıştıktan sonra insanın basit plastiklere dönesi gelmiyor.



F-16 Uçurmak

Hotas Cougar'ı özel kılan şey gerçek bir F-16 kontrol kolu ile bire bir aynı tasarlanmış olması. Uçuş simülasyonu tasarlayan oyun geliştiricileri uçağı birebir modellemek için ne kadar özen göstermişse aynı özeni Thrustmaster'da Hotas Cougar için göstermiş. Cihaz aynı savaş uçaklarında olduğu gibi kumanda ve gaz kolu (Throttle) olarak iki ayrı parça halinde geliyor. Uçakların gaz kollarının Sidewinder'lardaki gibi küçük bir plastik tekerlek olmadığını biliyordum, ama açıkçası üzerinde bu kadar fonksiyon olduğundan haberim yoktu.

Tamamen metal olan Hotas Cougar sağlamlığı ve elinizde hissettiğiniz ağırlığı ile basit bir joystick olmadığını hissettiriyor. Ama onunla karşılaştığınızda sizi ilk sarsacak olan yanı dört bir yanındaki düğme ve D-pad'ler.

Kumanda kolunun üzerinde 4 D-pad ve 5 tuş bulunuyor. Gaz kolunun üzerinde ise 2 D-pad, 2 switch, 2 tuş ve 2 tekerler bulunuyor. D-pad'lerden bir kısmı 8 yönlü bir kısmı ise analog. Bunların hangi amaçla kullanılacağı oyundan oyuna değişiyor. Ayrıca ayarları özelleştirmenizde fayda var.

Hotas Cougar ile gelen Control Panel'i kullanarak istediğiniz tüm tuş ve padleri açıp kapatabiliyor, ölü nokta, hassaslık ve trim ayarlarını yapabiliyoruz. Her tuş veya pad'e klavye kontrollerini atayabiliyorsunuz. Ancak Control Panel biraz karışık ve kullanımı zor. Ama cihaz zaten profesyonel simülasyoncular için olduğundan bu çok fazla bir sorun yaratmayacaktır. Program ile birlikte hazır hiç profil gelmemesi hayal kırıcı. Ancak cougar.frugalsworld.com adresinden profiller indirip diğer Hotas Cougar kullanıcıları ile tanışabiliyorsunuz. Ayrıca sitede her türlü problem ve sorunuzu cevaplayacak geniş bir SSS bölümü var.

ARTILAR: F-16 kumanda kolunun birebir aynısı, kalitesi ve sağlamlığı rakipsiz
EKSİLER: Fazla profesyonel, fiyatı dudak uçuklatıyor

Mükemmel Gerçekçilik

Simülasyonlar konusunda pek deneyimli değilseniz başta Hotas Cougar size fazla sert gelecektir. Özellikle fantastik aksiyon simülasyonlarında kullanması oldukça zor. Ama gerçek bir simülasyonda denediğinizde gerçek kontrolün ne olduğunu tam olarak anlıyorsunuz. Novalogic ve Janes'in hayranları daha rahat ve daha gerçekçi oyun zevkini tadacaklar. Tabii biraz da kas geliştirmiş olacaklar.

Hotas Cougar'ı edindiğinizde eksikliğini ilk hissedeceğiniz şey beraberinde bir Rudder gelmemesi oldu. Gaz kolunun üzerindeki menzil ayar düğmesi rudder özelliğine ayarlanmış olarak geliyor. Ancak isterseniz herhangi başka bir tuş veya D-pad'e atayabiliyorsunuz bu özelliği. Ama yine de kontrol olarak pek kolay değil. En iyisi bir rudder satın alıp sisteme eklemek. Gameport'a takılan herhangi bir rudder işinizi görür (bulması oldukça zor). Ancak USB bağlantılılar sorun çıkarıyor. Tavsiyemiz yine Thrustmaster'ın Elite Rudder Pedal'ını kullanmanız.



Hotas Cougar'ın diğer bir özelliği ise kumanda kolunun kaidesinden çıkarılabilmesi. Buraya başka bir uçağa göre modellenmiş bir kol takabiliyorsunuz. Ancak Thrustmaster henüz yeni bir model çıkarmış değil. Bu geleceğe yönelik bir opsiyon.

Eğer gerçek bir simülasyon oyuncusuysanız Hotas Cougar hayallerinizi süsleyecek, mükemmel bir joystick. Zaten cihaz USAF tarafından pilot eğitimlerinde kullanılıyor. Bu tek başına onun mükemmelliğini gösteriyor. Bir de rudder eklerseniz göklerde sizi kimse tutamaz.

Fiyatı: **475 euro + KDV**
www.thrustmaster.com
İthalat: **Dijital Center**
www.dijitalcenter.com

level hit

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Simülasyon diyince bir oyuncunun aklına gerçeğe yakın deneyimler gelir. Çünkü simülasyon oyunlarında öncelikli amaç oyunun gerçekliğini en üst seviyede tutabilmektir. Özellikle de uçuş simülasyonlarında. Oyunun ne kadar detaylı olduğu, grafiklerin gerçekçiliği, silah sistemlerinin ve fiziksel şartların (hem uçağın, hem gökyüzünün hem de sizin) aslına uygunluğu ve tabii ki oyunla birlikte gelen kullanım kılavuzunun kalınlığı bir uçuş simülasyonunun değerini belirleyen kriterlerdir. Ama bir simulasyondan zevk alabilmek için ekrandaki grafikler kadar ekranın dışında nelere sahip olduğumuzda önemli. Plastik basit bir joystick ile uçurduğunuz uçağın gerçeğe uygunluğunu nasıl düşünebiliriz. Hotas Cougar'ı denemeden önce hiç dert değildi benim için bu. Sonuçta kokpitte değil masa başındayız ve başımızda bir kask yok diye düşünüyordum. Ama Cougar'la tanıştıktan sonra insanın basit plastiklere dönesi gelmiyor.



F-16 Uçurmak

Hotas Cougar'ı özel kılan şey gerçek bir F-16 kontrol kolu ile bire bir aynı tasarlanmış olması. Uçuş simülasyonu tasarlayan oyun geliştiricileri uçağı birebir modellemek için ne kadar özen göstermişse aynı özeni Thrustmaster'da Hotas Cougar için göstermiş. Cihaz aynı savaş uçaklarında olduğu gibi kumanda ve gaz kolu (Throttle) olarak iki ayrı parça halinde geliyor. Uçakların gaz kollarının Sidewinder'lardaki gibi küçük bir plastik tekerlek olmadığını biliyordum, ama açıkçası üzerinde bu kadar fonksiyon olduğundan haberim yoktu.

Tamamen metal olan Hotas Cougar sağlamlığı ve elinizde hissettiğiniz ağırlığı ile basit bir joystick olmadığını hissettiriyor. Ama onunla karşılaştığınızda sizi ilk sarsacak olan yanı dört bir yanındaki düğme ve D-pad'ler.

Kumanda kolunun üzerinde 4 D-pad ve 5 tuş bulunuyor. Gaz kolunun üzerinde ise 2 D-pad, 2 switch, 2 tuş ve 2 tekerler bulunuyor. D-pad'lerden bir kısmı 8 yönlü bir kısmı ise analog. Bunların hangi amaçla kullanılacağı oyundan oyuna değişiyor. Ayrıca ayarları özelleştirmenizde fayda var.

Hotas Cougar ile gelen Control Panel'i kullanarak istediğiniz tüm tuş ve padleri açıp kapatabiliyor, ölü nokta, hassaslık ve trim ayarlarını yapabiliyoruz. Her tuş veya pad'e klavye kontrollerini atayabiliyorsunuz. Ancak Control Panel biraz karışık ve kullanımı zor. Ama cihaz zaten profesyonel simülasyoncular için olduğundan bu çok fazla bir sorun yaratmayacaktır. Program ile birlikte hazır hiç profil gelmemesi hayal kırıcı. Ancak cougar.frugalsworld.com adresinden profiller indirip diğer Hotas Cougar kullanıcıları ile tanışabiliyorsunuz. Ayrıca sitede her türlü problem ve sorunuzu cevaplayacak geniş bir SSS bölümü var.

ARTILAR: F-16 kumanda kolunun birebir aynısı, kalitesi ve sağlamlığı rakipsiz
EKSİLER: Fazla profesyonel, fiyatı dudak uçuklatıyor

Mükemmel Gerçekçilik

Simülasyonlar konusunda pek deneyimli değilseniz başta Hotas Cougar size fazla sert gelecektir. Özellikle fantastik aksiyon simülasyonlarında kullanması oldukça zor. Ama gerçek bir simülasyonda denediğinizde gerçek kontrolün ne olduğunu tam olarak anlıyorsunuz. Novalogic ve Janes'in hayranları daha rahat ve daha gerçekçi oyun zevkini tadacaklar. Tabii biraz da kas geliştirmiş olacaklar.

Hotas Cougar'ı edindiğinizde eksikliğini ilk hissedeceğiniz şey beraberinde bir Rudder gelmemesi oldu. Gaz kolunun üzerindeki menzil ayar düğmesi rudder özelliğine ayarlanmış olarak geliyor. Ancak isterseniz herhangi başka bir tuş veya D-pad'e atayabiliyorsunuz bu özelliği. Ama yine de kontrol olarak pek kolay değil. En iyisi bir rudder satın alıp sisteme eklemek. Gameport'a takılan herhangi bir rudder işinizi görür (bulması oldukça zor). Ancak USB bağlantılılar sorun çıkarıyor. Tavsiyemiz yine Thrustmaster'ın Elite Rudder Pedal'ını kullanmanız.



Hotas Cougar'ın diğer bir özelliği ise kumanda kolunun kaidesinden çıkarılabilmesi. Buraya başka bir uçağa göre modellenmiş bir kol takabiliyorsunuz. Ancak Thrustmaster henüz yeni bir model çıkarmış değil. Bu geleceğe yönelik bir opsiyon.

Eğer gerçek bir simülasyon oyuncusuysanız Hotas Cougar hayallerinizi süsleyecek, mükemmel bir joystick. Zaten cihaz USAF tarafından pilot eğitimlerinde kullanılıyor. Bu tek başına onun mükemmelliğini gösteriyor. Bir de rudder eklerseniz göklerde sizi kimse tutamaz.

Fiyatı: **475 euro + KDV**
www.thrustmaster.com
İthalat: **Dijital Center**
www.dijitalcenter.com

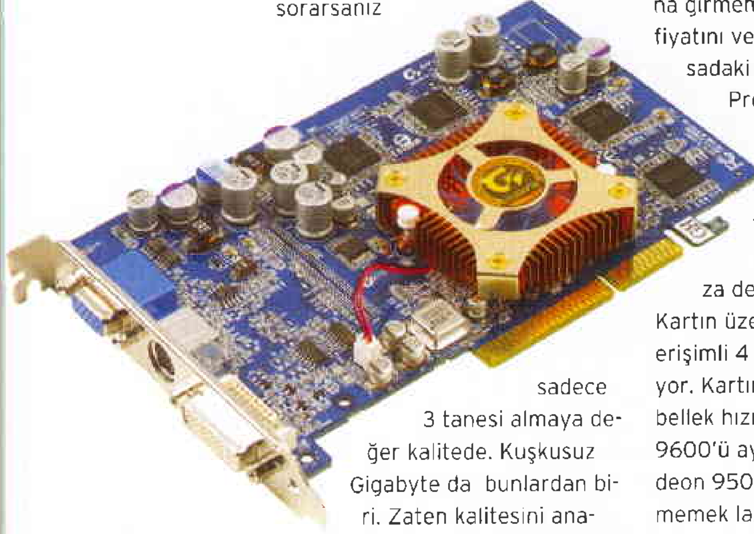
level hit

GeForce FX 5900, nihayet Nvidia

GIGABYTE RADEON 9600 PRO GV-R96P128D

Fiyatı: Firmaya sorunuz
www.gigabyte.com
İthalat: Hızlı Sistem
www.hizlisistem.com

Radeon'ların popülerliği her geçen gün arta dursun kaliteli bir Radeon bulma sorunu hala devam ediyor. Piyasadaki bir dolu marka içinde bana sorarsanız



sadece 3 tanesi almaya değer kalitede. Kuşkusuz Gigabyte da bunlardan biri. Zaten kalitesini anakartlarla çok uzun süre önce kanıtlamış bir firma Gigabyte.

Gigabyte Radeon 9600 Pro, orta seviye bir ekran kartı. Yani iyi bir performans isteyen, bunun için para harcayabilecek durumda olan yine de 400$ gibi uçuk fiyatlara çıkamayacak kullanıcılar için. Biz incelememizi yaparken ürün henüz ithalatçı firmanın stoklarına girmemişti. Bu yüzden kesin fiyatını veremiyoruz. Ancak piyasadaki diğer Radeon 9600 Pro'lara yakın bir fiyat olduğunu tahmin etmek hiç zor değil.

Radeon 9600 Pro 128MB belleğe sahip ve bunu 128-bit'lik bir hafıza denetçisi kontrol ediyor. Kartın üzerinde 32MB'lık ve 2.8ns erişimli 4 bellek modülü bulunuyor. Kartın çekirdek hızı 400Mhz bellek hızı ise 600Mhz. Radeon 9600'ü aynı seviyede de olsa Radeon 9500'ün devamı olarak görmemek lazım. Çünkü 9500, Radeon 9700'ün kırpılmış versiyonuydu. Zaten üzerinde oynayarak 9700'e çevrilebiliyordu. Ancak Radeon 9600 sıfırdan tasarlanmış bir GPU ve 9800'ün kırpılmış bir kopyası değil. Bu yüzden daha dengeli ve performansı daha iyi.

ARTILAR: İdeal performans, yüksek üretim kalitesi
EKSİLER: Gözle görülür bikr eksik yok

Overclocklasak mı?

Ancak Radeon 9600'ler overclock kapasitesi olarak yeni seri Radeon'lar içinde en iyisi. Elbette overclock'un risklerini göze alabilecek kadar bilgili ve cesur olanlar için. Sırf deneme için yaptıklarımı saymazsanız bugüne kadar normal kullandığım hiç bir ekran kartını overclock etmedim. Bana sorarsanız overclock sadece yeni bir ekran kartı alacak paranız yoksa ve eskisi oyunları çalıştırmayı reddediyorsa mantıklı. Ama 100 fps oynadığınız bir oyunu 110 FPS oynamak için Radeon 9800'ünüzü overclock ediyorsanız tek yaptığınız kendinizi kandırıp ekran kartınızı fazladan pişirmek.

Neyse biz kartımıza dönelim. Radeon 9600 Pro'nun üzerinde VGA, DVI ve TV-Out çıkışları bulunuyor. DVI/VGA adaptörü ile karta iki monitör bağlayabiliyor ve ATI kontrol panel ile bu çıkışları efektif olarak kullanabiliyorsunuz. Ayrıca kartla birlikte V-Tuner aracı geliyor.

Gigabyte Radeon 9600 Pro günümüz oyuncularını tatmin edebilecek güçlü bir ekran kartı ve ideal bir oyuncu bilgisayarında kolaylıkla kendine yer bulabilir.

SAMSUNG ML1710 LASER PRINTER

Fiyatı: 199 $ + KDV
www.samsung.com.tr
İthalat: Koyuncu
www.koyuncu.com.tr

Ev için yazıcı alanlar genelde inkjet tercih ederler. Çünkü lazer yazıcılar pahalı ve oldukça iri cihazlardır. Üstelik sadece siyah beyaz yazabilirler. Bu yüzden ucuz, ufak tefek ve renkli inkjet'lere bir alternatif olamamışlardı bugüne dek. Ama yeni Samsung ML1710 ile işler biraz değişiyor.

Çoğu inkjet yazıcıdan daha az yer kaplayan Samsung ML1710, kareye yakın tabanı sayesinde hemen her yere sığabiliyor. Üstelik kağıt haznesi yazıcının altında ve çekmece şeklinde. Bu hem cihazın daha derli toplu durmasını sağlıyor hem de kapladığı alanı baya azaltıyor. Üstelik kağıt haznesi 250 kağıt alıyor.

ARTILAR: İdeal performans, yüksek üretim kalitesi
EKSİLER: Gözle görülür bikr eksik yok



Samsung ML1710'un inkjet'lere göre en üstün yanı elbette baskı hızı. Dakikada 16 siyah beyaz sayfa yazabiliyor. Ama bunu birebir inkjet yazıcıların hızıyla karşılaştırmak doğru olmaz. Çünkü lazer yazıcıların özelliği gereği baskıya başlamadan önce bir süre ısınması gerekiyor. Ama ısındıktan sonra sayfaları çok hızlı basabiliyor. Bu yüzden tek bir sayfa basarken Lazer daha hızlı değil. Ama çok sayfa basacaksanız Lazer yazıcının hızı çok daha fazla. Zaten 8MB hafızası ve 66MHz'lik işlemcisi ile ML1710 hemen her inkjet yazıcıdan üstün.

ML1710'un inkjet yazıcılara göre diğer üstünlükleri basılan kağıdın hemen tutulduğunda mürekkebinin dağılmaması, baskının daha kaliteli olması ve toner masrafının daha az olması.

Printer Windows, Mac ve Linux ile uyumlu. USB ile bağlanıyor ve sürücü kurulumu sorunsuz. 600x600 çözünürlükte baskı alabiliyorsunuz. Hemen her tür kağıt, zarf ve asetata çıkış alabiliyorsunuz.

Donanım Pazarı

Bu ay yine listemizde fiyat düşüşleri ve değişen ürünler azdı. Ama geçen aya bakarsanız çok farklı olduğunu göreceksiniz. Çünkü geçen ay matbaada yapılan bir azizlik sonucu son iki ayın sayfaları birbirine katılmış, ürün fiyat ve isimlerinde yanlışlıklar olmuştu. Bu aksilik için özür dileriz. Bundan sonra böyle bir hata yapmayacaklarından eminiz. Yapmayacaksınız di mi!! Çotanank!! "Ühüü... yapmicaz abi söz".

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com
www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	65$	AMD Athlonxp 2400+Box	100$	Pentium 4 3.06 GHz	407$
Anakart	MSI KT4V (6712)	62$	MSI K7N2	91$	Asus P4C800-DLX	223$
Bellek	256 MB DDR-400 Spectec	48$	512MB DDR-400 Twinmos	90$	512MB DDR-400 Twinmos	90$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	64$	Seagate Baracuda 4 80GB	81$	Seagate Baracuda 5 160GB	174$
Ekran Kartı	MSI FX 5200 128 MB	88$	HIS Radeon 9600 Pro	225$	His Radeon 9800 PRO	858$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	142$	Samsung 757MB 17"	211$	Sony G520 21"	43$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	43$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	43$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	56$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	36$	Sound Blaster Audigy DE	73$	Sound Blaster Audigy2 Platinium	186$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32$	APACHE 56k V90 USB	54$	APACHE 56k V90 USB	54$
Kasa	Aopen QF 50A	52$	Aopen H600	65$	Chieftec Matrix Big Tower	160$
Klavye	Microsoft PS2	14$	MS Multimedya Blue	20$	Wr. Opt. Desktop	54$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	30$	MS Intelli Explorer 3.0	30$	MS Intelli Explorer 3.0	22$
Hoparlör	Philips A2.510	54$	Philips A2.610	77$	Philips A3.600	142$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	51$	Samsung 52/24/52 8MB	51$	Pioneer DVR A05	230$
Floppy		8$		8$		8$
Toplam		**789$**		**1219$**		**2707$**

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

Ayın Fırsatı

Dijital Center'dan alışveriş yap LEVEL Aboneliği kazan



Bugüne kadar donanım alanlara pek çok hediye verildi ama bu kadar güzelinin verildiği olmamıştı. Dijital Center'dan bu ay 400$ alış veriş yapanlara bir yıllık Level aboneliği hediye ediliyor. Üstelik hangi ürünü alırsanız alın. Tek yapmanız gereken 400$ veya üzerinde bir sipariş verdikten sonra Dijital Center'ın (212) 217 4020 numaralı destek hattını arayarak Level Aboneliğinizi başlatmak istediğinizi söylemek. Kampanya'nın kuralları ve diğer bilgiler için Dijital Center'ı arayabilirsiniz.

Böylece Dijital Center'ın başka bir yerde kolay kolay bulamayacağınız yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerini alırken Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisini de bedava edinmiş olacaksınız. www.dijitalcenter.com

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Nasıl oldu pek fırsatımız olmadı anlamaya ama bir ay daha uçtu gitti işte. Ne kadar da çabuk geçiyor zaman. Sıcaklar bizleri etkilediği kadar sistemlerimizi de perişan etmiş olsa gerek ki ısınma problemleri had safhada bu ay. Keşke imkan olsa da klima dağıtsak her ay Level'la. Neyse, buyurun serinleyelim artık...

Kızmayın

Derginiz süper ama eskiden daha süperdi desem kızmazsınız herhalde. Hani var ya şu 3 yıl önceki Level. Ama suç sizde değil tabi ki; eskideki oyunlardan kaynaklanıyor bu. Belki adamlar daha çok özen gösteriyorlardı oyunları yaparken. Ama ben derginizi okurken hala eğleniyorum. Fakat ben bu maili soru sormak için yazdım, yorum yapmak için yazmadım.Neyse sorularım şunlar:
1) Benim sistemim AOpen AK79D 400 Max anakart; ATHLON XP 2600+; MSI GeForce FX 5600 TD ekran kartı;5 12 DDR 400 RAM. Sorunum şu; PC herhangi bir oyunu oynarken oyundan çıkıyor ve masaüstüne dönüyor. Oyuna yeniden girersem bir süre sonra bilgisayar yeniden başlıyor.Bunun ısınmadan kaynaklandığını düşünüyorum. İşlemci BOX'tu ve verilen fanın bir bölümü de bakırdı.Kasamda bir tane fan var. Anakartla beraber verilen SlientTek adlı programda sınır 60 derce ve benim işlemci sürekli 52-58 dereceler arasındaki sıcaklıklarda seyrediyor. Sınırı en fazla ne kadar yükseltebilirim? İşlemcim kaç derece sıcaklığa dayanabilir?
2)Ben eskiden Abit Siluro GeForce 4 MX 440 kullanıyordum sonra sanırım sırf bu kart için hazırlanan bir virüs BIOS'una girdi. Sadece fazla voltaj verince bazen çalışıyor. Bunu düzgün bir şekilde çalıştırabilmek için yapabileceğim şeyler nedir?
Sınavların bitmesi de iyi oldu. Bence Tuğbek abi o güç kaynaklarından odasına asmak için bir avize yapabilir. Dergide yayınlayamazsanız da bana bir cevap atarsanız benim ve böyle sorunları olan kişiler için çok iyi olur.Yardımlarınız için teşekkürler.
Deniz ATASOY, PQAS

"Süper dergi" nedir ki sevgili kardeşim? Deniz. 3 yıl önce sen başkaydın, ben başkaydım, her şey bambaşkaydı.
1) 60 derece zaten üst sınır. Yani işlemcin kavrulmak ile kavrulmamak arasında gidip gelmekte. Kullandığım sistemde (ki olması gereken ısı da bu) işlemci sıcaklığı ortalama 45 derece. Öncelikle işlemci fanın düzgün çalışıyor mu bir kontrol et. İşlemcin ile soğutucu birbirine düzgün temas etmiyor olabilir. Sistem açıkken elinle soğutucunun ısısını kontrol et. İşlemcin ile soğutucu arasına ısı iletkeni solüsyonundan sürüver (beyaz, cıvık malzeme sor bilgisayarcı kardeşler anlar hemen). Bunun dışında genel sistem ısısı da sorun yaratıyor olabilir. Kasaya fan ekleyerek biraz serinletirsen de hoş olur. Eğer şu ana kadar ciddi bir hasar almadı ise donanımın, bunlardan sonra stabiliteyi yakalarsın.
2) Hmm madem anlık olarak çalıştırabiliyorsun, e bir BIOS update yapıver olsun bitsin kardeş. Eğer işe yaramazsa bekle Abit yakında yeni distribütörünün duyuracakmış teknik servise bırakırsın.
Tuğbek abin zaten baymış durumda yorgunluktan. Avize olayına kasacağını hiç mi hiç sanmıyorum. Bırak azıcık ta kapatsın ışığı dinlensin biraz adam. (Aslında güç kaynaklarından bir yatak yapılabilir. - TÖ)

The Last Don (Mafyadaki Don)

Selam Jesuskane, sana bir sorum olacak. Ben yeni PC aldım. Oyun oynarken (bazılarında) grafik hataları oluyor. Örneğin GTA VICE CITY ve MAFIA. Ekran kartım GeForceFX 5600 ve DirectX 9 yüklü. Eski makinede aynı oyunlarda bu sorun olmuyordu. Eski ekran kartı GeForce 2 idi. Sizce bu sorunun giderilmesi için ne yapmalıyım?
SÜZEN

Selam Cem,
İşletim sistemini de yazsaydın iyi olurdu ama neyse. Eğer Windows XP kullanıyor isen hemen bir Windows Update çalıştırıyor, Direct3D ile ilgili Update'i bulup yapıyorsun sorunun ortadan kalkıveriyor. Yok Windows 98 kullanıyorum dersen hemen ekran kartı özelliklerine girip "Sis tablosu öykünmesini etkinleştirme" kutucuğundaki check işaretini kaldırıyorsun oluyor bitiyor.

Yine ekran kartı dedi ya

Benim ekran kartım Asus GeforceFX 5800 Ultra. Ekran kartımdan memnunum ama birçok yerden ve Level dan Geforce FX 5800'ün kötü bir kart olduğu söyleniyor.Bu kart değiştirilip başka bir ekran kartı alınacak kadar kötü mü? Veya FX 5800 bu şartlarda benim kaç sene işimi görür? Fan sesini ve yüksek fiyatını dikkate almayarak bana bir cevap verirseniz sevinirim.
Mıraç

Ekran kartın kötü bir kart değil. Kimse de bunu iddia etmiyor zaten. Ancak kendi sınıfında yer alan RADEON lara göre zayıf

Ahiretten Donanım Sorusu

Orchi_okan kardeşimiz bana içinde 121 kere "Bana bunu yapmayacaktın!" yazan mektubu 44 kez yolladıktan sonraki ilk mektubunda karne notlarını, bu sene bitirdiği oyunları yazmış yollamış.

Selam Jesus abi
Abi sana biraz musallat olduk ama neyse. Abi ben şu Level'deki internet forumuna kayıt oldum arada bir mail at bana. Hadi abiciğim iyi günler diğer arkadaşlara (abilere) selamlar.
Orochi_okan

Jesus ayıladursun Orochi bu sefer'de TÖ'ye bir mektup atar.

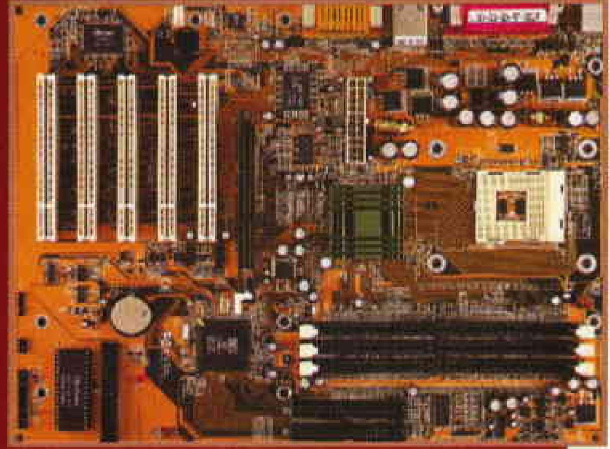
Abi ben yıllardır bir türlü hard-disk'imi yakamadım. Benim hard-disk'im Quantum Fireball ama 3 senedir yakamadım. Abi sen nasıl yaktın bu hard-diskten 3 tane, yolunu yorganını söyle de bizde yakalım yoksa hiç babamın yeni hard-disk alacağı yok.



Sana söyleyecek bir şey bulamıyorum valla. Bir şeyde söylemiyorum hatta. Allah sizi Azermann'a benzetmesin.

YARIŞMA: Bilin bakalım bu ne!

Heyecan yaratan yarışmamız "Bilin bakalım bu ne!" ile tekrar karşınızdayız. Geçen hafta "çok zor nasıl olsa yine bilen olmaz" diye bol keseden hediye dağıtınca cevaplar yağmur olup aktı ve Baran Kahyaoğlu doğru cevabı vererek hediyeleri kaptı. Baran dışında doğru cevabı veren tek kişi Cem Alaslan'dı ama bir hafta geç kalmıştı. Bu arada Yusuf Ustaoğlu en özgün cevabı vererek bizden bir "Milkshake" kazandı. Cevaplar şaşırtıcı doğruluktaydı ama pek çoğunuz resimlerin Photoshop ile değiştirildiğini fark edemedi. Yapmayın arkadaşlar 766MHz'lik AMD K-2'yi nasıl yersiniz?
Her neyse işte doğru cevaplar... *1- Intel Pentium3 2- AMD K6 3- AMD Athlon 4- AMD Athlon XP 5- Cyrix 686MX 6- AMD Duron 7-SonyPS2 Emotion Engine 8-Intel Pentium Pro 9- Intel Pentium MMX 10- Intel Pentium 4*



Gelelim bu ayın sorusuna. Yanda gördüğünüz ekran kartının marka ve modelini bulup ilk yollayan okuyucumuz bu ekran kartını kazanacak. Böylece doğru cevabı bulduğunuzda hediyenizi de öğrenmiş olacaksınız. Ha unutmadan... "Bu ekran kartı değil anakart kiii!" şeklinde mail atan ilk okuyucumuzla da boğazda kefal yiyoruz, hesabı kefal ödeyecek elbette.

kalıyor. Şu anda alınabilecek en iyi ekran kartlarından kendisi. Her parmağında ayrı bir marifet ayrıca. Ancak oldukça pahalı, her güç kaynağı ile çalışmıyor vs. Yani fiyat performans oranına da bakınca daha ucuz ve iş görebilecek kartlar mevcut piyasa da. Hem FX'in nimetlerinden tam manası ile yararlanabilen ne bir yazılım ne de oyun yok ortada hala. Bu erkan kartı seni uzun süre idare edecektir merak etme. Almışsın madem incele kardeşim önce aaaaaaaa. Hadi kolay gelsin. (Kartın sorunu çıkardığı gürültü vé fiyatının karşılığı olabilecek bir performans vermemesi. Keşke bekleyip bir FX 5900 alaydın. Değiştirme şansın olursa bence düşünme. Ama değiştiremezsen de en az 1.5 sene hemen her oyunu oynarsın –TÖ)

Acayip

Selam olsun Jesuskane'e... Benim problemim bilgisayarın donması ile ilgili. Nadiren de olsa bilgisayar bazı oyunlarda kilitlenip kalıyor. Ekran kartım Leadtek GeForce2 MX 200 ama üzerinde fan olmadığını fark ettim. Sence fan olmadığı için fazla ısınıyor olabilir mi? (tabi ki fan yokken daha çok ısınır diyebilirsin ama Level'ın daha önceki sayılarında birinde GeForce MX 200'lerin fana ihtiyacı olmadığını duymuştum.) Kasam ATX ve içinde hiç fan yok ama fan takacak yeride bulamadım. Kasa da mı acayiplik var yoksa acayiplik ben de mi hala çözemedim. Kasanın içinde fan olmaması problem yaratır mı?
Sorularım şimdilik bu kadar. Cevapların için şimdiden teşekkürler, kal sağlıcakla...

Alper TUFAN



Selam olsun sana Alper. Problemin bilgisayarın donması ile ilgili ama sen hep ısınmasından bahsetmişsin, neyse. Nadiren de olsa kilitleniyorsa illa ısınma problemidir demek güç (ama yine de mümkün tabi). GeForce2 MX 200 fansız da gayet güzel çalışır. Ancak Leadtek marka GeForce kartların tamamın da fan mevcut (bende de hala durmakta 2 MX ekran kartı Leadtek).
Sen uygun bir fan bulup takıver kartın üstüne. Bilgisayarın bulunduğu ortamın sıcaklığı hakkında bir fikir sahibi olmadığım için pek bir şey söyleyemiyorum ama kasa fanları ile çözebilirsin sorunu. Demeden hemen önce bakıyoruz sen hala karar verememişsin ben mi acayipim yoksa kasa mı diye. Kasa da mutlaka vardır fan takılacak yerler. Gerçi çıkar getirirsin aha bak yok bu kasada diye, rezil oluruz cümle aleme. Yurdum insanı fan yuvasız kasa da üretmiştir inanırım. Kasayı bir daha incele sen bulamazsan başka bir kasa buluver hatta. Bir iki fanla serinletiver bilgisayarını sevinsin garip. Bunun yanında sen kullandığın sürücüleri de bir gözden geçir. Son Nvidia sürücüleri eski kartlara pek iyi gelmiyor haberin ola.

Son

Aslında ne kadar mantıklı kendi ısınma problemimizi çözemeden sistemleri soğutmaya çalışmak. Bir de bu sıcakta yok kasayı aç, onu tak bunu çıkar. Kan ter içinde kal. Ya bırak kardeşim şu bilgisayarı iki dakika. Aç soğuk bir şeyler içi çık hava al sabah serininde azıcık dolan. Ne bu ya oofff.... Sıcaktan şikayet ediyoruz donacağız bir iki ay sonra neyse of neyse dedik of of....sıcakhh.

Level Soruyor!

Nasılsınız? İyi misiniz? İşler okullar ne alemde? Hiç Level forumlarına girdiniz mi? Orada bir donanım bölümü var fark ettiniz mi?
Bu soruları oradan sorarak diğer okuyucularla tartışabilirsiniz.
Forumda Jesuskane'i veya beni de yakalayabilirsiniz bazen. Ama bazen...

sanalda

FİLM ▶ TANRIKENT



Neyse ki artık küçük ama bağımsız dağıtımcılar sayesinde festivallerde izleyicilerin bilet bulamayıp, kaçırdığı filmler gösterime girebiliyor. Yönetmenliğini Fernando Meirelles'in yaptığı Tanrı Kent de bu filmlerden biri ve ben de Tanrı Kent'i geçtiğimiz İstanbul Film Festivali'nde kaçıranlardan biriyim. Filme girmeden hakkında birçok şey duymuştum zaten. Gerçekçi, şok edici ve olağanüstü bir kurguya sahip diyordu herkes. Haklılardı da... Film, karnaval şehri Rio de Janerio'nun en ölümcül gettolarından biri olan Tanrı Kent'in doğurduğu yüzlerce suç hikayesinden birini anlatıyor. Tanrı Kent, insanların sefillik içinde yaşadığı, daha doğrusu hayatta kalmaya çabaladığı, düşlere veya ideallere yer olmayan, ölümün her an kol gezdiği ve polisin bile müdahale edemediği bir bölge. Çocuklar ölüyor ve çocuklar öldürüyor Tanrı Kent'te. Getto'nun küçük çeteleri, şehrin uyuşturucu kartellerine dönüşüyor ve şiddet giderek tırmanıyor. Olayların ortasında kalan bir fotoğrafçıya da her şeyi anlatmak düşüyor. Tanrı Kent çarpıcı karakterleri ve döngüsel kurgusuyla kaçırılmaması gereken bir film.

DVD ▶ ASLA YABANCILARLA OYNAMA

Arabayla uzun bir yolculuğa çıkan Lewis (Paul Walker - 2 Fast 2 Furious) ve abisi Fuller (Steve Zahn - National Security) telsizle bir adamı kafaya alırlar. Ama dalga geçtikleri bu adamın şakası yoktur ve bir cinayet işlenir. Lewis'in sevdiği kız Venna'nın da (Leelee Sobieski - Deep Impact) aralarına katılmasıyla işler çığırından çıkar.
Klasik bir teen-slasher filmi olmamak için gereğinden fazla çaba sarfediyor Asla Yabancılarla Oynama (orj. Joy Ride). Ama zeki bir psikopat katil ve çaresi üç genç arasında geçen daha kaç farklı film çekilebilir ki? Ancak DVD'deki silinmiş sahneler, yol belgeseli ve alternatif sonlar gibi ekstralarıyla ilgi çekebilen filmi sadece meraklısına tavsiye ediyoruz.

FİLM

DVD



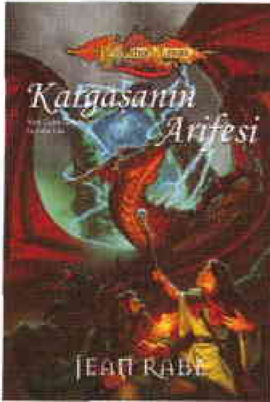
FİLM ▶ TERMINATOR 3: MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

O kadar tantanadan sonra en sonunda Terminator 3 vizyona girdi. Yeni ne olabilir diye düşünerek filme gitmeme kararı almışken, sırf lise yıllarımın "I'll be back..." soslu günleri hatırına kendimi Emek sinemasına attım. Filmde gerçekten de yeni bir şey yok. Önceki iki terminatörün karışımı olan T-X adlı yeni bir model, yine yok etmek için geçmişe gönderiliyor; tabii Arnie de arkasından... Hatun T-X gerçekten esaslı. Arnie'yi yerden yere çarpıyor ama T-1000 kadar ürkütücü bakamıyor. Arnie ise ilerleyen yaşına rağmen hâlâ karizmatik ve hâlâ izleyiciyi gaza getirebiliyor (ama dördüncüyü çevirmemeli). Filmin kadrosu Arnie dışında tamamıyla farklı. En başta yönetmen James Cameron'ın koltuğunda U-571'den tanıdığımız Jonathan Mostow oturuyor. Mostov aksiyon sahnelerinde hünerini konuşturuyor ama karakterleri Cameron kadar iyi işlemiyor. Özellikle komik olsun diye yazılmış birtakım replikler gerçekten sırıtıyor. Terminator bilimkurgu-aksiyon janrını sarsmış ve insan-makine ilişkisine fantastik ama aynı zamanda eleştirel bakabilen bir seri. İnsana ister istemez Microsoft'un bir Skynet olma ihtimalini düşündürüyor. Son söz: Arnie'nin ölüsü bile yeter!



KİTAP ▶ KARGAŞANIN ARİFESİ

Daha düne kadar Mızrak Savaşı kahramanlarıyla yatıp kalkarken bugün Beşinci Çağ'ın ilk üçlemesi de sonlanıyor.



Krynn'ın tarihini değiştiren Kaos Savaşı sonrası başlayan çağı ve kahramanlarını anlatan üçlemenin sonuncusu Krynn'in iki süper gücü olan Malys ve Khellendros arasındaki ittifakın güce olan açlık nedeniyle son bulması ve yeni kahramanların anayurtlarını kurtarma mücadelesi üzerine kurulmuş. Seri alışık olduğumuz ikili yerine Rabe tarafından kaleme alınmış ve onun en başarılı kitaplarından olmuş. Yazar kitaptaki ana hatları nakış örer gibi bağlamış. Gerçi bazen Beşinci Çağ'la ilgili biraz ayrıntı isteyebiliyorsunuz ama bu açık gerçekten hayat verilmiş karakterler tarafından kapatılıyor. Özellikle Mızrak Savaşı sonrası EM'den soğuyanlar varsa hikaye akışı ve taze karakterler tarafından yeniden içeri çekileceğini düşünüyorum. Okurken bir an gelecek Feril'i kucaklamak isteyeceksiniz

Not: Seri, ilk kitap Yeni bir Çağın Doğuşu'yla başlıyor.



DVD ▶ THIN RED LINE



Japonya'ya saldırı düzenleyebilmek için havaalanı inşa etmek isteyen Müttefik'ler isimsiz bir Japon adasını ele geçirmeye karar verir. Stratejik önemi olan bir tepe ve ardındaki ormanı tutan Japon'lar ise burayı bırakmamak için her şeylerini ortaya koyacaktır.

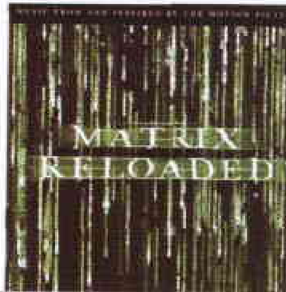
İnanılmaz bir oyuncu kadrosu, müthiş bir film. Thin Red Line (Trk. İnce Kırmızı Hat) savaşın nasıl bir cehennem olduğunu, askerlerin nasıl da sadece "sayısal üstünlük" aracı olarak kullanıldığını anlatan, insanın doğası ve askerin ruhunun derinliklerini anlatan müthiş bir film. Bir de üstüne Sean Penn, George Clooney, John Cusack, Woody Harrelson ve Nick Nolte gibi üstün bir kadro oynayınca, seyirlik değil tam arşivlik bir film haline geliyor. Ama ne yazık kı Thin Red Line ithal bir DVD ve Türkçe altyazıdan bile yoksun. Eğer İngilizce biliyor ve bu müthiş filmi edinmek istiyorsanız düşünebilirsiniz.

FİLM 
DVD 

FİLM MÜZİĞİ ▶ MATRIX RELOADED

İlk filmin soundtrack albümü hard-techno, nu-metal ve rock harmanlamasıyla 90'lı yılların sonunda ki en iyi albümlerdendi. İkinci albüm ise 2 CD'den oluşuyor. İlk CD Marilyn Manson, Rob Zombie, The Deftones, Rob Dougan and Rage Against the Machine gibi baba isimlerin hazırladığı parçalardan oluşuyor. Ayrıca P.O.D., Linkin Park, Paul Oakenfold, Fluke, and Ünloco gibi farklı tarzların ortak sesleri de albümde yer almış. 2. Cd'de ise film müzikleri yer alıyor. Yapımcılar Juno Reactor ve Rob Dougan'ın techno sound'u bolca kullandıkları uzun mixler Matrix'in yarattığı sanal ortamı bulunduğunuz çevreye getiriyor. Albüm'deki tüm parçalar neredeyse mükemmele yakın. Aynı zamanda Data CD olan soundtrack albüm Matrix Reloaded filmi, Animatrix ve Enter The Matrix ile ilgili kamera görüntüleri, fragmanları da içeriyor.





DVD ▶ ELİM BELİM BAĞLI

Eski sevgilisinden ayrılmanın üzüntüsünü atlatmaya çalışan Matt (Josh Hartnett - Pearl Harbour), en "verimli" çağındaki bir erkek için en zor kararlardan birini alır: 40 gün için cinsellikle ilgili hiç bir şey yapmamak. Ama kendi kendine verdiği bu söz, çalıştığı şirketteki arkadaşları tarafından öğrenilince halka açık bir internet bahis sitesi hazırlanır. Üstelik şirketteki herkes Matt'in sözünü hangi gün bozacağına dair iddiaya girmiştir. Erkekler Matt'in içeceğine Viagra atmak, kızlar ise, "doğal güçlerini" kullanmak için birbiriyle yarışa girerler. Bir de üstüne Matt hayallerindeki kızla tanışınca ortalık iyice şenlenir.



Elim Belim Bağlı (orj. 40 Days And 40 Nights) seyretmesi keyifli bir gençlik komedisi. Özellikle Shannyn Sossamon (A Knight's Tale) hem oyunculuğu hem de güzelliğiyle göz dolduruyor.

Bonus özellikler ise film üzerine birkaç sesli yorum ve fragmandan öteye gidememiş. Elim Belim Bağlı öyle "olmazsa olmaz", arşivlik bir DVD değil ama kiralanabilir.

FİLM 
DVD 

İşgal

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Eveeet en sonunda Gorcan Abi'nizin üzerinde giyotin veyahut ne bileyim dar ağacı gibi bilimum idam tekniklerinden birini deneyecekler. Neden? Çünküm bu sene ressam olamazsa asker oluyor da ondan :P Eylül ayı boyunca günde 2, haftada 5, ayda 10 sınava gireceğim ve yoğun stres altındaki minibüs şoförleri gibi gerginim sayın seyirciler! Üzerime gelmeyin. Bu ay iyi denk geldi iki konser albümü zaten; okuyun yazıları, sayfaları çevirirken yorulmayın, İşgal meşgal olsun...

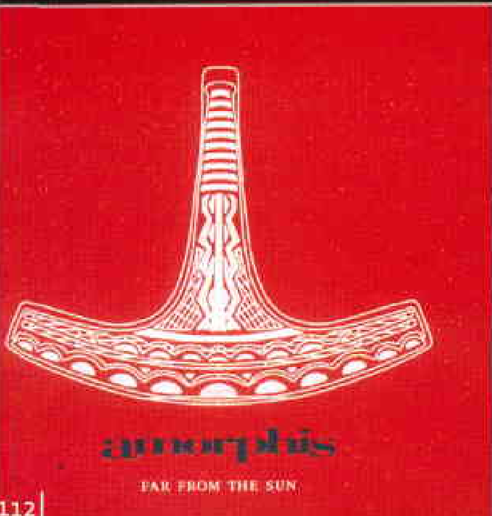
Amorphis Far From The Sun

Burada yazdığım hemen hemen her grup için "yeni tarzı şu, şöyle değişmiş, böyle yumuşamış" demekten bıktım ama bu gruplar da böyle kardeşim ben n'apıyım :)

Amorphis de son iki albümdür yaptığı alternatif etkili müziği devam ettirmiş. Hatta bu albüm daha da alternatif olmuş. Hatta bazı şarkılar Alice in Chains'e bile benziyor! Ama albümü dinledikçe alışacağınıza garanti verebilirim. İlk dinleyişte kolayca anlaşılamıyor. Esa'nın gitar tarzı çok güzel oturmuş. Melodiler çok yumuşak ve akıcı. Albümü güzel kılan yan da bu zaten. Tarz ne kadar değişik olsa da müziği dinler dinlemez Amorphis'e ait olduğunu anlıyorsunuz.

Albümün benim kulağıma takılan şarkıları ise: Smithereens, Planetary Misfortune, Ethereal Solitude ve Day Of Your Beliefs.

Son olarak diyeceğim şudur ki: Tuonela ve Am Universum'a alıştıysanız bu albümü de sevebilirsiniz.



Dimmu Borgir Death Cult Armageddon



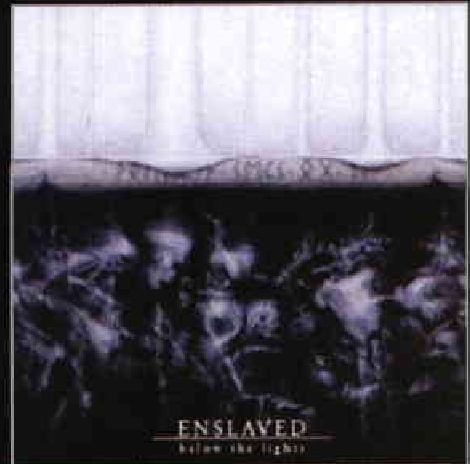
Off Süper. Hastasıyım. Yavruz hatta! İşte Black Metal bu abi yeaaa :p Tamam çok gevşedim ama o kadar klişe Black Metal grubu arasında bu kadar popüler olmasına rağmen tarzını koruyan Dimmu Borgir yeni albüm çıkarınca heyecanlandım biraz :) Grup tarzını koruyor derken öküzlemesine geride kalmıyor tabii ki. Çok efendi değişikliklerle yavaş yavaş, gelişe gelişe geliyor. Son 2 albümdür de yakaladıkları oturaklı tarz bu albümde de devam ediyor. Zaten ortamdaki en iyi Extrem Metal müzisyenlerini kadrolarına katan grup, rüya takımı kurdu neredeyse. Borknagar'dan Simen Hestnæs'in (ICS Vortex), Cradle of Filth'ten Nicholas Barker ve Old Man's Child'dan Galder herhalde anlamanızı sağlar :)

Albüme gelince ilk başta şunu söylemeliyim ki, tek eksik Simen'in vokaline yeteri kadar yer verilmemesi. İlk olarak Spiritual Black Dimension'da The Insight & The Catharsis (bu parçayı kesin edinmelisiniz -beğenmezseniz para yok-) parçasındaki vokaliyle tanıştığımız Simen eminim ki herkesi çok etkilemişti. Bir sonraki albümleri Puritanical Euphoric Misanthropia'da da bir iki şarkıda yarım yamalak söylettiler. Pıstırıyorlar adamı :) Bu albümde de Progenies Of The Great Apocalypse şarkısında döktürüyor abimiz.

Enslaved Below The Lights

Ya ben yine bir eşeklik edip yarım yamalak bir tanıtım yapacağım. Şimdi şöyle ki: Ben Enslaved'i taa eskilerden dinler idim. Frost, Eld ve Blodhemn albümlerini çok çok severim. Fekat ondan sonra birden durdum ve pek Black Metalperver bir kişi olamadım. Şimdi elime son albümleri geçti ve oldukça değişik. Bilemiyorum belki son 2 albümü de bu tarzdadır ama ben arayı atlayıp yazıyorum artıkın :)

Neyse albüme gelelim... Eski dinlediğim Enslaved'e göre şarkılar ağır ve klişe Black Metal taramalarından çok sağlam riff'ler var. Öyle çok Black Metal etkisi yok albümde. Daha deneysel ve tam anlamıyla bir Extreme Metal albümü ol-



muş. Ayrıca düz vokaller oldukça yoğun kullanılmış ve albümde genel olarak atmosferik bir hava var.

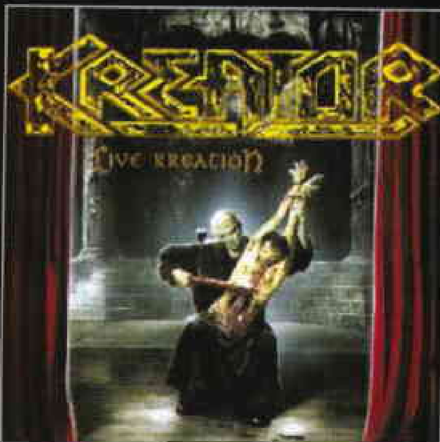
Kreator Live Kreation

Son zamanlarda konserinden en çok zevk aldığım grup Kreator! Live Kreation, Rock the Nations festivalinde de izlediğimiz grubun çeşitli ülkelerde verdiği konserlerden oluşturulan bir DVD. Ben audio olarak dinledim ama DVD'sini bulursanız kaçırmayın diyip albüme bir göz atalım bakalım...

Grubun konser performansı kesinlikle süper. Zaten son konserde Mile Petrozza'nın frontman'liğini de gördük. Seyirciyle mükemmel iletişimi ve performansı vardı. Bu konserde de seyirciyi oldukça gaza getiriyor. Zaten son zamanlarda Kreator'da bir sertlik söz konusu. Outcast ve Endorama gibi fanlarını pek memnun etmeyen deneysel albümlerden sonra Violent Revolution albümüyle eski tarzına geri dönmüştü. Konserlerdeki playlist'lere de o iki albümden ayıp olmasın diye birer şarkı koyup kestirip atıyor. Gerçi Outcast'teki Phobia konserlerde seyircinin en çok istediği parçalardandır...

24 parçadan oluşan bu konser albümü 1.43 dakika ve bomba gibi. Playlistten örnek vermek gerekirse: Extreme Aggression, Lost, Terrorzone, Renewal, People of the Lie, Coma of Souls, Flag of Hate ve olmazsa olmaz Tormentor.

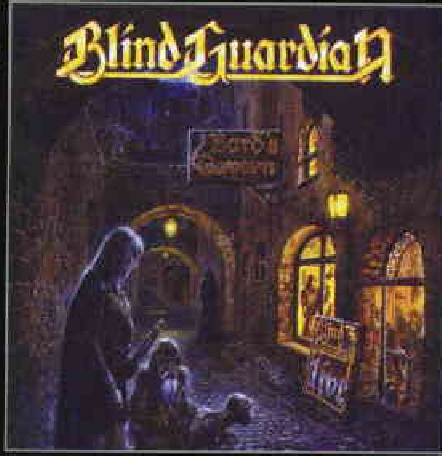
Performans süper dedim, Mile süper dedim, playlist süper dedim. Ee daha ne duruyorsunuz? Kreator seviyorsanız kesinlikle edinin bu konseri. Dinlemeyen varsa da güzel bir başlama albümü olabilir.



Blind Guardian Live

Ülkemizde de mükemmel bir konser veren Blind Guardian, konserleri başarılı geçen bir grup. Seyirciyle diyalogları çok iyi ve seyircileri de öyle böyle değil tam bir fan. Özellikle müzik yanında şarkı sözlerini de benimsiyorlar. Metalci adama bir de FRP dedin mi oh daha ne istesin;)

İkinci konser albümleri olan Live, iki CD'den oluşuyor. Aslında 3. bir CD daha dolaşıyor ortalıkta Outtakes adında. Bu da biraz daha kötü kayıtlı ve mix'lenmemiş hali gibi diyebilirim. Neyse bizi ilgilendiren ilk iki CD'ye gelirsek; 22 parçadan oluşan muhteşem bir konser diyorum. Konserdeki bomba parçalara örnek olarak da Nightfall, Soulforged, Bright Eyes, Bard's Song ve Mirror Mirror'ı veriyorum. (Bard Song'daki seyirci performansını kaçırmayın. Efendi seyirci nasıl olur görün) Blind Guardian fanları kaçırmasın diyorum. Bi' de salladım farkındayım. Öpüyorum ayrıca hop!



Playlist:

1. Ozzy Osbourne - Live at Budokan DVD
2. Megadeth - Rude Awakening DVD
3. Helloween - Dr.Stein
4. Superjoint Ritual - It Takes No Guts
5. Kreator - Renewal
6. Black Sabbath - War Pigs
7. Faith No More - Falling To Pieces
8. Pink Floyd - The Wall DVD
9. Opeth - Windowpane
10. Guns 'N' Roses - Double Talkin Jive

n e r e l o l o y o r

► ***Manowar*** *Hell on Earth adlı konser videosunun üçüncüsünü ve dördüncüsünü çıkarıyormuş. Hell on Earth 4 videoları içerecekmiş. Ama bana sorarsanız bu eşek herifler fazla popo büyüttüler. Paso konser olmaz ki! Yeni şarkı yapın kardeşim!*

► ***Rob Halford****'un Judas Priest'e geri dönmesinden sonra aç kalan vokalist* ***Tim Owens****, Iced Earth'e geçmiş.*

► ***Amorphis*** *ve* ***Dimmu Borgir****'in (sola bak sola, albümlere) yeni videoları çıkmış. Amorphis'in Evil Inside, Dimmu Borgir'in de Progenies of The Great Apocalypse... Abanın nete bakalım :)*

► ***Deicide****'ın yeni albümü Scars Of The Crucifix geliyor. Grun-bun basçısı ve vokalisti Glen Benton köklerinde döndüklerini söylemiş. Bu arada albüm kapağı yine sansüre takılmış.*

► ***Tiamat****'ın yeni albümü çıkıyormuş. Prey adındaki albüm bakalım daha da alternatif olacak mı? Ama çamurdan olsun Tiamat olsun ya...*

► ***Metallica****'nın eski basçısı* ***Jason Newsted****, Metallica'nın yeni albümü için "fena değil, ama piyasada bundan çok daha iyi albümler var" demiş. "DVD'yle birlikte satışa sunulmasaydı kesinlikle mahvolurlardı" diye de eklemiş (doğru söze ne denir?).*

► ***Marduk****, Almanya Party.San Open Air Fectivalinde eski vokalistleri Joakim Göthberg'le yeniden birleşmiş. The Black parçasında grubun frontman'i Legion ile düet yapmış. Bu arada Funeral Marches and Warsongs adlı DVD de yoldaymış.*

► *Birkaç arkadaş Iron Maiden Trukey Official Fan Club oluşturmaya çalışıyorlarmış.* ***www.maidentr.com*** *adresine bir bakın, destek olun...*

► ***Stratovarius*** *Elements Part 2 albümünü tamamlamış. Önümüzdeki günlerde piyasaya çıkacakmış.*

► ***A Perfect Circle****, Smashing Pumpkins eski gitaristi James Iha'dan sonra Marilyn Manson basçısı Twiggy Ramirez'i de gruba katmış. Birkaç ay içinde de albüm yeni albüm piyasadaymış. Bu arada yeni albümden Weak And Powerless parçası da grubun web sitesinden indirilebiliyormuş.*

► ***Anathema*** *yeni albüm için kayıtlara başlamış. Şimdiden birkaç şarkıyı canlı olarka kaydeden grup, bu albümde herşeyi en basit haliyle kaydedecekmiş.*

► ***Immortal****, 13 yıl ve 7 albümden sonra kişisel nedenlerden ötürü dağılmış.*

► *5. studyo albümlerini kaydeden* ***Six Feet Under*** *bu albümde şarkı yazma konusunda kendilerini aştıklarını söylemişler. Bringer of Blood adlı albüm Eylül sonu piyasaya çıkacakmış...*

Ali Aksöz | aliaksoz@level.com.tr

HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

Rivayetler:

► **World of Darkness SON!** Sakin olun, derin nefes alın. Bütün hepsi ve daha fazlası için bakınız: Lost Library>Diyarlar>Time of Judgement ve www.timeofjudgement.com

► **http://www.themoviebox.net/trailers/moviebox_trailers/rotk_tr_page.htm**

► **Lost Library "Sanal Gerçeklik" Öykü Yarışması başladı.** 30 Eylüle kadar katılım sağlanabilecek yarışma hakkında daha fazla bilgi için bakınız: www.lostlibrary.org

Bu adrese doğru koşarak ilerliyorsunuz. **Return of the King'**in ilk fragmanını kötü bir görüntüyle de olsa izliyorsunuz.

► **İşte Wizards 2004 yayın planı:** Şubat: Unearthed Arcana: Alternatif kurallar tatminsiz oyunculara değişik öneriler: Mart: Player's Guide to Faerun: FR 3.5 Edition girizgah. Nisan: Expanded Psionics Handbook: Psionic sistemi baştan değişiyor.

► Artemis'den **Yeryüzü Çocukları 2: Atlar Vadisi**, İthaki'den **Krondor: İhanet** çıktı!

► **Warcraft RPG çıktı!** D&D 3ed sistemine göre hazırlanmış olan kural kitabı, Warcraft dünyasına bir giriş niteliği taşıyor. 240 sayfa... Paracıklar gidiyor...

► 1977'nin ve **Dario Argento'nun kült filmi Suspiria tekrar çekiliyor!**

► **Neil Gaiman**'ın kendi yazıp yöneteceği **Death: The High Cost of Living Warner Bros'dan yeşil ışık almış.** Çekimlere başlanması an meselesi...

► **İthaki yayın planı:** R.A.Salvatore - Demonwars Series, Thomas Covenant - 2-3-4-5-6, Asimov's Foundation, M.Weis & T.Hickman - Rose of the Prophet, Ed Greenwood - Band of Four, Pullman - His Dark Materials, Ayrıca Doğu Yücel'in Hayalet Kitap'ı da bundan böyle İthaki'den çıkacak. Yine İthaki'nin en büyük bombası olan Zaman Çarkı'nın ilk kitabı olan Eye of the World'ün Eylül, The Great Hunt'ın Ekim ve üçüncü kitap The Dragon Reborn'un da Kasım'da raflarda olacağını müjdeleyelim.

Tatile gittim döneceğim...

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Solid Frost:

Selam, Ben Level'ın 5.5 yıldır okuru olarak söylemek istiyorum ki Hayalet köşesini hiç okumuyordum, çünkü FRP olayı beni pek sarmıyordu, fakat bir gün jukebox köşesini gördüm ve farkettim ki orada hep benim o an dinlediğim parçaların adı yazıyor. Ali abi (benden büyüksündür garanti ehuehu) sen ne zamandır dergide yazıyorsun? Herkese çoooook selam. Hoşçakalın!

PS: Bu mesaj sadece ve sadece içimden geldiği için yazılmıştır :)

N: Bu şarkıları sadece sen dinlemiyorsun sevgili Solid Frost, bütün dünyada yüzbinlerce kişi bu parçaların bir kısmıyla azıyor coşuyor, bazılarıyla ise yeni yeni tanışıyor. Hepimiz bu rap bombalarını dinliyoruz :)

Ben de tam on aydır Level'da yazıyorum. Sağlıcakla kal hommie ;)

Nereden olduğu belirsiz Mehmet Can YAVUZ:

Selamlar Ali Abi, Ben FRP'ye başlamak istiyorum. Ama nasıl nereden başlayacağımı bilmiyorum.

Bizim çevrede oynayan hiç kimse de yok. Yani çok şanssızım. Birkaç kere MIRC te arkadaşlarla oynadım ama hiç masa üstü oynamadım. Çok fazla şey de bilmiyorum. Şimdi Forgotten Realms okuyorum öğrenmek için bir tek o. Sorularımı yanıtlarsan çok sevinirim.

1- Türkçe, kardeşimle veya okuldan arkadaşlarımla oynayabileceğim başlangıç seti gibi bir şey satılıyor mu?

2- Kaç tane FRP oyunu var şu an piyasada, isimleriyle söyleyebilir misin?

3- Hiç bu level gibi piyasada frp dergisi yok mu? ya da sen çıkarırmısın(tek başına değil tabi)

4- Benim FRP'yi öğrenebileceğim kitapları bana söyler misin?

5- Bilgisayarda oynayabileceğim izometrik bakışlı güzel FRP oyunlarını söyler misin?

Biraz çok oldu ama yanıtlarsan sevinirim. Geçen gün dergiden Burak abiye de e-mail attım cevap göndermedi. İnşallah sen gönderirsin. İyi çalışmalar.

N: Hoşgeldin Mehmet cevaplar aşağıda.

1- Evet, Zindanlar ve Ejderhalar ile Oyuncunun El Kitabı'nı edinirsen oyunlarını oynamaya hemen başlayabilirsin.



2- Yapma bunu bana, yapma Mehmet :) O kadar çok var ki...Masaüstü desen onlarca. Sen en iyisi Saklıkent ya da Gerekli Şeyler' git biraz dolaş, orada birkaç tane modül mutlaka bulursun.

3- Maalesef yok. Biz LL olarak çıkartmayı düşündük ancak hem kendimizin hem de [illegible] yasanın daha olgunlaşmasını beklemeye k[illegible] rar verdik. Ama endişelenmeyin, gelecekte bir gün mutlaka.

4- Dediğim gibi, Türkçe ZvE ile OE'nı alabi[illegible] sin. Bunlar başlangıç materyalleri, yakında Dungeon Master's Guide ve Monstrous Ma[illegible] nual de Türkçe çıkacak. Onlar da birçok bi[illegible] içeriyor.

5- Bir düşünelim. Fallout 1-2, DarkSun 1-2, Baldur's Gate 1-2, Neverwinter Nights, Icewind Dale 1-2, Arcanum,Planescape: Torment ve Lionheart ilk aklıma gelenler. Kendine çok dikkat et...

İstanbul'dan Ahmet SOYATA:

Selamlar Ali abi,

1- Ben Türkçe Zindanlar ve Ejderhalar pa[illegible] aldım. Kitabın maceralarını bitirik. Kendim maceralar yazdık. Net'ten macera bulabili[illegible] miyim? Ayrıca duydum ki minyatürleriyle oynanan oyunlar varmış.

Warhammer mesela... Bunlar neler? İstanbul'da nerede bulabilirim?

N: Selam Ahmet,

Net'ten Türkçe macera bulman zor. Ama LL'nin Tozlu Sayfalar bölümündeki hikayere göz atıverin. Bu hikayeleri oyunlarınıza konu olarak adapte edebilirsiniz. Minyatür oyunları da tabir edilen Koleksiyon oyunla[illegible]

nı Saklıkent ve Gerekli Şeyler satıyor.

Görüşmek üzere.

Nereden olduğu belirsiz Cuthalion:

Gümüşay'dan Selamlar.

Öncelikle Gümüşay'ın büyük kütüphanesindeki çalışmalarımı bırakıp bu mesajı yazmama vesile olan, önceki sayılarınızdan birinde mesajları yayınlanan arkadaşlara teşekkürlerimi sunuyorum ve şahsınızdan bu güzide köşenizde daha fazla bilginin yayınlanmasını rica ediyorum (Belki daha küçük yazı karakterleri kullanarak).

1- *Dikkatimi çeken bir nokta var ve acaba siz nasıl düşünüyorsunuz merak ediyorum. Ne zaman FRP ile ilgili bir konu açılsa (aynı konu Elf'ler için de geçerli) tek muhabbet Unutulmuş Diyarların şöyle böyle olduğu. Yani mutlaka Diyarları kötüleyen bir cümle sarfedilir. Tabi bazen 'benim gibi' kendisini tutamayıp patlayanlar ve cevap verenler de olabiliyor. Sen Diyarlar hakkında ne biliyorsun, neyi okudun, nasıl okudun?(Lütfen arkadaşlar okuduğunuz kaynakları iyice anlamaya çalışın. Çoğu zaman bilgi yüzeysel olmuyor) Ben Krynn'daki sözde iyi kötü dengesi ve dengenin hep kötülere çalışması, devamlı süre gelen çatışmayı sevmiyorum. Bir başkası da oradaki kötülerin üstünlüğünden hoşlanabilir. Can İBANOĞLU dostumuzun Onur arkadaşımızın yaptığı basit bir hatayı eleştirmesi (şimdi İngilizce ukâlalığı diyeceğim olmayacak), tercihine karışması ve bunları eleştirirken Onur'un söylediği olumlu şeylere de değinmeliydi. Ejderha Mızrağı'nın özelliği siyah ve beyaz cüppenin büyücü kulelerini savunması gibi durumlarda birlikte ilerleyebilmesi eğimlidir. Bence soruna biraz da bu taraftan bakmalıyız. Yani birlikte uyum içinde yaşamayı öğrenmeliyiz, bunun zevki de biraz burada. Myth Drannor'un yükselişinin sebebi de bu değil miydi?*

2- *Ya bu Diyarları suçlamayı alışkanlık edinenler? Ben şöyle düşünüyorum: İnsanların çoğu Türkçe'ye çevrilen ilk kitapların bu dünyada vuku bulmasından dolayı ilk karşılaştıkları dünya bu oldu ve artık bir çeşit sadakat mı yoksa insanların kendilerini buraya iyice bağlamaları mı neden oluyor, bilemiyorum. Farklı bir dünya ile karşılaştıklarında otomatik olarak yeni dünyayı kötülemek için bir şeyler arıyorlar ve bunlar da çoğu zaman saçma sapan şeyler oluyor (Bu arada ben de ilk olarak Ejderha Mızrağı ile bu yola çıkmıştım 'tabi ki ilk Yüzüklerin Efendisi ama o ayrı bir konu') Zaten Elf'lerin bile kötülüğe bulaştığı (Bence M. Weis ve saz arkadaşları bunu kasıtlı olarak yapıyorlar) bir dünyada başka ne olabilirdi ki? Kötülüğün üstün olması? Bütün güçlerin kötü olması, gerçekte güçlü olanların ise sıradan insanlar olarak lanse edilmesi. Sınavı bile vermemiş Dalamar'ın bütün meclisin önünde tehditler savurması ve kimsenin buna hiçbir şey dememesi... Bir de öyle şeyler var ki hangi kurallar ile açıklanır bilmiyorum. (Unutmadan bence serilerin en iyi kitapları Güz Alacakaranlığı Ejderhaları ve İkinci Nesil'dir. Bu iki kitabı herkese tavsiye ederim (Y.E ve F.R. kitapları da dahil). Sence doğru mu düşünüyorum, yoksa bende mi bir bozukluk var?*

3- *Yarı cüce olabilir mi? İkinci Nesil'de (?) bir yerde bahsediyordu ama... Olursa neyin kırması olur?*

Bu yaptığım eleştirilerin dışında arkadaşların yazıları ile ilettikleri diğer düşüncelere katıldığımı söylemek isterim. Son bir söz, bu yabancı dil ukalalılığına bir son verilmelidir. Herkesin yabancı dil bildiğini farz ederek konuşmak? Herkesin dil bilme gibi bir durumu olmayabilir, zaten buna da gerek yok. Biz dil bilenlerin bu konuda biraz daha dikkatli olmamız gerektiğini düşünüyorum. Bir de şu var ki dilimizi ve benliğimizi korumak için dikkatli olmalıyız. Tabi bunları umursuyorsak...

Benzer yolarda yürüyen dostlarım hepinizi Gümüşay'a beklerim

Kraliçe'ye uzun ömürler.

Cuthalion

N: Sevgili Cuth mektubunu kısaltmak zorunda kaldım zira olduğu şekliyle buraya koysaydım yerimiz yetmeyecekti.

1- Herkes bir diyarı diğerlerinden daha fazla sever, onu ayrı bir yerde tutar. Gözlerini kapadığında ilk orası aklına gelir. Peki neden insane sevdiği diyar(lar)ı övmek yerine sevmediklerini eleştirir? Kimse kimseye zorla bir mekânı sevdiremez. Öyleyse bırakalım bir yeri aşağılamayı, başka bir yeri yüceltelim.

2- Bakınız birinci cevap.

3- Yarı-cüce olabiliyor. Adı da Mul. İnsan ve cüce birlikteliğinden doğuyor ancak sadece Dark Sun'da varlar. Kısırlar lakin çok güçlüler. (Zaten isimleri Mule'dan geliyor) Gladyatör ve savaşçı karakterlere uygunlar. Dayanıklıdırlar ve vücut yapıları çok kuvvetli. Oynatmak için iyi bir ırktır.

Görüyorsun benim gibi Türkçe hastası biri bile arada sırada "role player" gibi kelimeleri kullanabiliyor. Yine de istisnalar kaideyi bozmamalı, Türkçe'mize sahip çıkmamız şart. O bizim anadilimiz.

Sağlıcakla kal,

Ben bu yazıyı yazarken Ağustos'un altısı olmuştu bile. Henüz kızlarla gittiğimiz Caddebostan sahilinden gayrı deniz görmüş, ona dokunmuş değilim. Umuyorum ki siz bunu okurken İspanya veyahut Fransa'da güneşleniyor olacağım. Pişen bir beyinden kimseye hayır gelmez, eğer yanıbaşında berrak bir deniz uzanmıyorsa...

Mojo, yolu göster kızım...Ben bavullarımı toplamaya gidiyorum.

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

-Mary J. Blige feat Method Man - Love @ First Sight
-Pharell feat Jay Z. - Frontin'
-Karakan - Almancı Yabancı
-Redman & Method Man - How High
-Method Man & Redman - Fire Ina Hole

İllustrasyon: Eren Arık

1984



Aklıma Esenler

Bölük pörçük yaşayan bir adamdan bölük pörçük notlar...

Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Belki farketmişsinizdir, bu ay dergide dört sayfalık küçük bir bölüm var, uçuş simülasyonları üzerine. Gelen bazı e-postalarda sık sık sorulan sorulara da dayanarak, aklıma çeşitli konularda böyle bir yazı dizisi tadında olaya girmek geldi. Zaten Sınan da bir "Nasıl Oluyor?" sayfaları üzerinde çalışıyordu. Ben de kısıtlı bilgimle simülasyonlara ilgi duyan, ancak yabancı dili yeterli olmayan ya da terimlere yabancı olan okurlara ipuçları verebilecek bir diziye girişeyim istedim. Sinan onaylayınca diziye bu şekilde başladım. İlk bölüm size biraz sıkıcı gelebilir, hatta çoğunuz okumadan geçebilir de, ancak özellikle eski uçaklara ilgi duyan genç arkadaşların merakını çekeceğini umuyorum. Eğer kısmet olursa önümüzdeki aylarda da işin detayına inip simülasyonlarda nasıl uçulur, nasıl savaşılır vs gibi detaylara gireceğiz. Ancak şüphesiz aranızda bu işe benden daha fazla meraklılar vardır. Eğer onlar bir hata yakalar ya da bir eksik görürlerse bana e-posta ile ulaşıp yol gösterebilirler. Ayrıca bu sayfalar devamlı olursa sırf simülasyonlarla da kısıtlı kalmayacak, farklı oyun türlerine de değinilmesi muhtemel. Yani her türlü fikir ve katkınızı duymaya açığım. Adresi biliyorsunuz, inbox@level.com.tr olur, gberker@level.com.tr olur, hiç farketmez.

Biri bana benim yaptığım işin, kuyuya taş atan delininkinden farkını söyleyebilir mi lütfen? Ben bulamıyorum da...

Inbox demişken, bildiğiniz gibi buraya gelen mektuplara da ben bakıyorum. Ühü, zavallı gözlerim! Öhöm, demem o ki, inbox@level.com.tr adresine atılan mektupların hepsine tek tek cevap vermeme imkan yok. Zaten bu bölüme gelen mesajlar ağırlıklı olarak Inbox sayfalarında kullanılıyor. Cevap almadıysanız, ya da Inbox'a çıkmadıysanız bu demek değildir ki mektubunuz okunmadı, hepsini okuyorum. Okumakla da kalmıyor, çoğunlukla ofistekilere de okuyorum. Bunlardaki fikir ve önerileri aramızda tartışıyor, esprilere gülüyor, bazen de yazılanlar karşısında oturup topluca ağlıyoruz. Sizden ricam artık "Sistemim şu, falan oyun bende çalışır mı?" ya da "Ekran kartı alacam, ne alayım?" veya "Benim makine niye çalışmıyor yaw?" şeklindeki soruları sormaktan vazgeçmenizdir. Allah'ın adını verdim diyorum ya!

Biri forum mu dedi? Bakın ben forumlardan pek hoşlanmam. Nedeni anti-demokrat bir adam olmam değil. Tamam, Darth Vader'ı çok seviyorum, ama bunun konuyla alakası yok, var mı? Yok tabii! Olay şu, ben karşılıklı konuşacağım kişileri dikkatle seçen ve konuşurken gözlerine bakmayı tercih eden bir adamım. Cep telefonu faturamın aylık 10-15 milyonu pek aşmadığını söylersem belki ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Ayrıca söyleyeceklerimi zaten burada, bu sayfalarda söylüyorum. Hem de senelerdir, arka arkaya. Söyler misiniz bana, okumak için para verdiği dergideki sözlere kulak asmayan kişilere aynı şeyleri tekrar forumlarda anlatmamın kime ne faydası var? Bazı insanlar anlamak istemiyorsa ben ne yapayım? Ben diyeceğimi burada diyorum zaten. Ama bu demek değildir ki forumları okumuyorum. Okuyorum tabii, sadece çoğunlukla yaptığım gibi susup dinlemeyi tercih ediyorum.

Bazı günler öyle bunaltıcı oluyor ki, kaçıp gitmekle kalıp devam etmek arasında cidden kararsız kalıyorum. Aslında 7 sene aynı şirkette çalışacak, aynı işi yapacak bir adam değilim ben. En yakınımdaki, beni en iyi tanıyan insanlar bile şaşırıyor buna. Belki halen bir şeyler yazmanın verdiği lezzet beni burada tutan. Biri bana benim yaptığım işin, kuyuya taş atan delininkinden farkını söyleyebilir mi lütfen? Ben bulamıyorum da. Neyse, sayfanın geri kalanını ikinci büyük savaşın uçak resimleriyle dolduracağım. İnsanların bu şeylerle uçtuğunu ve hatta savaştığını düşünmek bile tüyler ürpertici, tıpkı Serhat'ın da altını çizdiği gibi. Ama yine de kendilerine has bir çekicilikleri, bir romantizmleri var sanki. Ne dersiniz?





Gol...

Belki de her şey sadece bir "rastlantı"dır

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Vosviddin, kafasını ufak ellerinin arasına almış, karanlık arazide top oynayan çocukları izliyordu. Çocuklar toplarının patlak olmasına aldırış etmeden saatlerdir, ağır ağır birbirleriyle oynuyorlardı. Vosviddin de onlarla oynamak istiyordu, ancak çocukları tanımadığı için bunu söylemeye utanıyordu. Gözlerini yumdu, dizlerini kendisine doğru çekti ve yalnızlığıyla baş başa kaldı... Birkaç dakika sonra sırtına dokunan elle irkildi, kalbi hızlıca atmaya başladı. Kafasını yavaşça yukarıya doğru kaldırdı ve kırmızı yanaklı, kısa boylu bir kızla karşılaştı. Kız, hiçbir şey demeden aniden onun yanına oturdu. Vosviddin utandı... Dizlerini biraz daha kendisine yaklaştırdı. Neden çocuklarla oynamadığını sordu gülümseyerek, sarı saçlı, şirin kız. Cevap alamadı... Vosviddin yalnızlığı seçti, kendisini daha mutlu hissettiren. Kızla konuşmadı, belki de konuşamadı. Ama şirin kız vazgeçmedi, ismini bilmediği Vosviddin'le ve onun yalnızlığıyla kalmak istedi. Kızla Vosviddin hiç konuşmadan, ses çıkarmadan konuştu, saatlerce. Vosviddin kızdan hoşlanmıştı, ama bunu belli etmiyordu, edemiyordu.

***

Vosviddin utangaç utangaç kıza baktı ve yerinden kalktı, hiçbir şey demeden. Çocukların yanına gitti. Çocuklardan zayıf, çelimsiz ve kısa saçlı olanının yanına gidip durdu. Ellerini yumruk yapıp sıktı ve onlarla oynayıp oynayamayacağını sordu. Çelimsiz çocuk çatık kaşlarıyla Vosviddin'e ve onun kocaman kafasına baktı... "Tamam" dedi, tiz bir sesle. Vosviddin sevindi, yumuk gözleriyle kırmızı yanaklı şirin kıza baktı ve heyecanla çocuklarla oynamaya başladı. Çocuklar sanki Vosviddin yokmuş gibi oynuyorlardı. Onu pek sevmemişlerdi...

***

Vosviddin patlak plastik topun peşinde koşuyordu. En sonunda topu aldı. Karşısında şişman ve neredeyse kalenin tamamını kaplayan bir çocuk vardı. Topa hızlıca vurdu... Top taşın üstünden dışarı gitti. Dondu, kaldı. Çelimsiz çocuk ve diğer çocuklar kızdı. Korkmuştu Vosviddin, ama vazgeçmedi. Koşarak topu aldı ve oyuna devam etti. Çocuklar yine Vosviddin'i unuttu... Ama top yine Vosviddin'e geldi, yerdeki taştan sekerek. Yeniden şişman çocukla karşı karşıyaydı. Bu kez topa daha sert vurdu... Iska geçip yere kapaklandı. Çocuklar gülmeye başladı, kahkahalarla. Vosviddin yerinden kalktı. Annesinin diktiği, en sevdiği kazağı yırtılmıştı. Toprağa bir göz yaşı düştü, ağır ağır. Eğildi ve göz yaşını aldı. Çocuklarsa gülmeye devam ediyordu. Çelimsiz ve çatık kaşlı çocuk Vosviddin'in yanına geldi. Onu iterek gitmesini söyledi. Vosviddin karanlık arazide bir daha karanlığa gömüldü. Oradan ayrıldı ve arazinin ters tarafına, "hiçbir" yere doğru koşmaya başladı.

***

Vosviddin yine yalnızlığıyla yalnız kalmıştı. Onunla konuşmayı denedi, ama cevap alamadı. Yoluna devam etti, nereye gittiğini bilmeden. İlerledi, ilerledi ve ilerledi... Birkaç dakikanın ardından, yolun sonunda bir karaltı gördü. Oraya doğru koşmaya başladı... Bir dolapla karşılaştı. Şaşırdı... Tedirgin bir şekilde elini dolabın kapısına doğru uzattı ve kapıyı açtı... Onlarca oyuncak etrafa saçıldı. Vosviddin oyuncakların içinden bir plastik topu tutmaya çalıştı, ama elinden kaçırdı. Umutsuzca topun gidişini izledi... Top Vosviddin'den uzaklaştı, aşağıya doğru yuvarlandı, yuvarlandı, yuvarlandı. Araziye kadar geldi ve...

Taş direğe çarparak kaleden içeri girdi. Kırmızı yanaklı, şirin kız gülümsedi...



Kırmızı yanaklı kız hiçbir şey demeden aniden Vosviddin'in yanına oturdu. Vosviddin utandı... Dizlerini biraz daha kendisine yaklaştırdı.

CESUR YENİ DÜNYA

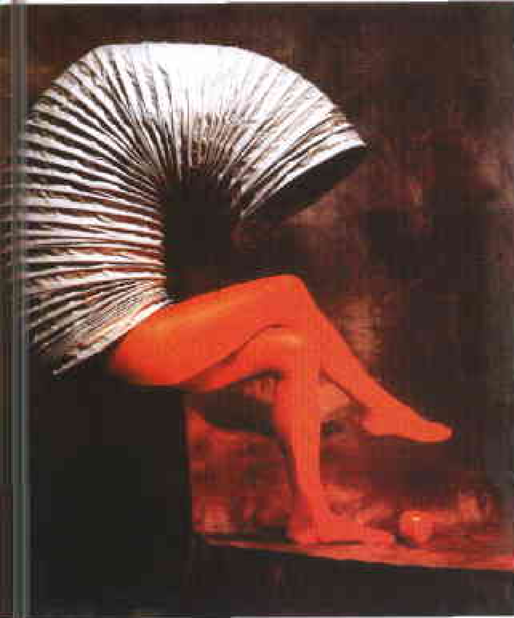

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Yokum

Search is complete. There are no results to display.

Muhtemelen başka bir yerdeyim. Nerede olduğumu bilmenize imkan yok. Gerek de yok zaten bilmenize. Belki bana özel olmasını istediğimden, belki saklamak istediğimden. Gereksiz görmenizden korkarım muhtemelen veya bir başkasına saçma geleceğini düşünürüm. Zamanında nerede olduğumu anlatmışımdır birilerine ve gülmüşlerdir. Ama gülünecek olan nedir ki?

Burada olmadığımı söylemiştim. Beni görüyor olmanız bunu değiştirmez.



Burada olmadığım çok açık. Dediklerinizi duyuyor gibi miyim acaba? Varlığınızı görmezden geliyorum açıkça. Hayal kuruyorum kendimce diyelim. Bana ait bir dünyada ne istersem o oluyor veya neden korkuyorsam. Bu sizi ilgilendirmez. Sormayın boşuna.

Eksik

Çaldırdığınız telefonu açıyorum. Demek ki sizinle konuşmak niyetim. Hep aynı soru -Uyuyor muydun?-. Sana ne! Belki uyuyordum belki de uyumuyordum. Telefonu açtım mı, konuşmaya hazır mıyım? Daha ne? Hemen ardından -Ne yapıyorsun?-. Saçma sapan soruları geçip konuya gelebilir miyiz? Uyuyor veya bir şeyler yapıyorsam eğer bu konuşmayı kısa kesmekte fayda var, bir an önce ne istiyorsan konuşalım, telefonda muhabbet etmeyi sevmiyorum genelde. Sırf muhabbet etmek istiyorsanız bir ara uğrayın bir çay içebiliriz keyfimiz yerindeyse.

-Neyin var?- As döper, belki zorlasam kent çıkar bundan. İçimden bir ses elinizde 3'lü var diyor. Korkuyorum ve çekiniyorum. Korkmaktan utanacak değilim. Canımı sıkan başımda bitivermeniz. Canım sıkkın ve sessiz sakin buracıkta somurtmak istiyorum sadece. Yaklaşırken benden aldığınız bozuk bakış; konuşmak ve ilgilenilmek istemediği ifade edemedi mi? Aaa... ne yazık. O zaman baştan anlatayım "yalnızbırakılmakistiyorum@hadinaş.org". Yeterince açık mı?

Eminim anlatacak çok ilginç bir şeyiniz var. Her gelişinizde olur zaten. İlgilenmeme hakkımı nasıl kullanabilirim? Mesela başımı çevirsem, gereksiz birilerine telefon açsam acilmiş gibi.

Noksan

Kapı mı çalıyor? Sabahın körü daha. Ha evet çöpümüz var ama bu bizim çöpümüz, kendi çöpünüzle idare edin. Kapımın çalması hoşuma gitmez sabahları, ben ara sıra çıkıp kapının önündeki konteynıra atarım zaten. Bu arada siz şu su faturasını ödeseniz. Kuyruktan ve kalabalıktan hazzetmiyorum. Sabahları görüşmeyelim birde. Akşamüstleri çaya beklerim. Evet sıcak hava soğuk kahve içeriz o halde. Kapatabilir miyim artık kapıyı? Aaa aidat istiyorsunuz. Haftaya öderiz ama hangi haftaya bilemiyorum.

-Taksiiee!- Almicam kardeşim, bu saatten sonra taksicilik yapamam. -Taksi lazım mı abi?- Evet yarım kilo sar lütfen. -Abi taksi?- Evet şu koca sarı nesne, direksiyonu ve tekerleği olan ama bana ne. Evim hemen yan sokakta o taksiyi görebiliyorum ve binmeyeceğim sormana ne gerek var?

Tabi alışveriş ayrı bır işkence. -Yardımcı olabilir miyim?- Hiç sanmam ben bakıyorum işte, siz de işinize bakın. -Neye bakmıştınız?- Kendime göre şöyle seksi kırmızı bir jartiyer arıyorum akşam sahneye çıkıyorum da. Siz de gelmek ister misiniz program sonunda iki metrelik mor bir boğa çıkıyor sahneye çok komik. -O modelin midyumu kalmadı ama isterseniz şöyle bir model var.- Ne mutlu o modele ama bana ne. Ben bu modeli istiyorum şöyle bir model istemem. Neyse bundan da vazgeçtim zaten, şimdi bunu al kredi kartına borç yazdır ödemeyi unut, sonra da telefonda esiri ol bankanın. -İyi günler beyefendi Fişmanbank'dan arıyorum kredi kartınızın son ödeme tarihi...- Kısa keselim para mı istiyorsunuz? -Ödeme için sizden bir gün...- Yok param sonra arayın. -Ama minimum ödeme tutarını öderseniz...- Başım göğe erecek gerisini istemeyecek değilsiniz ya. İyi günler...

- Neyin var?
- As Döper, belki zorlasam kent çıkar bundan.

Kayıp

Berker uzak galaksilere kaçmaktan bahsediyordun, var mı yakında bi mekik? -Herif tam gaz iniyor yokuştan, kaçacağım derken dengeyi kaybettim. Yan tarafını çizdik aletin bir de egzosu yamuldu.- Sinan şu senin bir trekking turu vardı katıldığın dağ bayır? -Gel bak bir şey göstericem. Ne göstericeksin? Bak virüs byte'a kafa atıyor. Bu arada yeni bir subroutine aldım, bana bulaşan virüsleri daha hızlı temizleyebiliyorum artık-. Ne hoş. -Eee gelip bakmican mı?- Yok almayayım. Fırat... -Kaçar mı o gol be!! Ne var Tuğbekçim?- Yok bir şey, boşver.

Ben gideyim zaten, evden beklerler.

Ben Askerdeyim!

Bir gitti! Kaldı beş...

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Siz bu yazıyı okurken ben askerdeki ilk ayımı doldurmaya başlamış olacağım. Bu sebeple yazıyı yazdığım 23 Temmuz Çarşamba, 14:45 itibariyle 3 senedir çalıştığım dergimdeki son klavye vuruşlarını yapmaktayım. Çok garip bir duygu bu. Hemen söyleyeyim, henüz Tuzla Piyade okulundaki sınava girmediğim için yedek subay ya da er olup olmayacağım, ya da nereye gideceğim belli değil. Belki bunu size arkadaşlarım dergi aracılığıyla iletirler (6 ay, er - Fırat).

Her ay korkunç ve eğlenceli bir tempoyla durmadan yazı yazdığım için sanki son yazımı yazmıyormuşum gibi geliyor. Oysa ben gelecek ay bu zamanlar hiç tanımadığım bir sürü yeşilli adamın arasında olacağım. Yazıyı yazdıktan sonra Cumartesi günü tatile çıkacağım. Bu durumda yaşayacağım süreci herkese şöyle tarif ediyorum. Bunları tek tek birer film karesi olarak düşünün. "Deniz, güneş, kum, bikinili kızlar ve sonraaa yeşilli erkekler!"

Sanırım askerde benden biraz şüphelenecekler. Çünkü göreceğim tüm teçhizatı zaten sanal olarak tanıyorum ve stratejik olarak nasıl kullanılmaları gerektiğini, en azından teorik olarak, biliyorum. Fakat "Şimdiye kadar bir çadır kazığı çaktın mı?" diye sorsanız, tabii ki "hayır" derim. Ben popomu yayıp her şeyi sanal olarak yapmış bir adamım. Sanal olarak ne tanklar kullanıp ne uçaklar uçurdum. Hatta uçak gemisi bile kullandım. Ama tabii ki tüm bunları yaparken ne mermiler gerçekti, ne de ölüler. Oysa askerde bunların hepsi gerçek. Bu yüzden gerzekçe bir heyecan duyduğumu söyleyemeyeceğim. Çünkü hayatta tek canınız var ve save etme şansınız yok.

Hayatımda kurduğum bir düzen var ve her şeyi bırakıp gitmek, tüm düzenimi yeniden kurmak kolay bir şey değil. Bu bence büyük bir sınav. İnsanın kendisini ve sınırlarını daha iyi tanıması için bir sınav... Gidip hiç tanımadığın insanların ve sana emir veren üstlerinin arasında geçireceğin bir test. Biraz törpüleneceğin bir yer. Öğrenme hastası bir adam olarak sanırım başka bir bakış açısı geliştirmem mümkün olamazdı.

Dergidekilere birer satır

Bu durumda bana şimdiye kadar mail atmış tüm arkadaşlardan mail'lerini cevaplayamadığım için özür dilerim!

Online oyun oynarken sizi destekleyemediğim ve guild'i yalnız bıraktığım için özür dilerim arkadaşlar!

Yemeklerini yiyemediğim ve gül yüzünü göremediğim için özür dilerim anacım, canım babacım, ama koğuştaki arkadaşlarımın rahat uyuması için nöbet tutmam gerek.

Sık sık arayamadığım için özür dilerim sevgilim, ama valla burada başka kadın yok!



Guild'i yalnız bıraktığım için özür dilerim arkadaşlar.

Sinan'ım ben gelinceye kadar tüm dergileri benim için arşivlemeni ve tüm iyi oyunları biriktirmeni rica ediyorum çünkü gelince hepsine girişeceğim.

Tüğbek'im gelince bana iyi bir makine ayarlayalım ne olur. Yoksa o oyunların hiçbirini oynayamam.

Berker'im senin şu motorsiklete bir hayırlı olsun hediyesi alamadım. Kusura bakma, gelince alacağım. Tabii bunu döndüğümde daha yüksek maaş alacağım ümidiyle yazıyorum.

Fırt olum, ben yokum artık. Koca kafama uygun kep bulamayıp askere almazlar diyorduk ama postalı kesip kep yapacaklar galiba! Artık kimi çizeceksin merak ediyorum (Tabii ki de seni Burak be - Fırat).

Gökhan, Onur kardeşlerim askere gitmeden önce yüzlerinizi gördüğüm için çok mutlu oldum. Dergiye daha sık gelin olum, sizleri hepimiz özlüyoruz vallahi.

Eser belki askere Ankara'ya düşerim. Beni besleyeceksin ona göre!

Ali, sen ve Batu benim için örnek insanlarsınız. İleride oğlum olursa sizler gibi akıllı ve adam gibi çocuklar olmasını istiyorum.

Ali "ningun", olum dergide ben gidince yakışıklı açığı oluşacak. Gerçi Serhat bu açığı doldurur ama malum senin cüsse daha büyük. Bu görevi sana bırakıyorum ona göre!

Göker bence sen gelecek vaad eden bir yazarsın. Çok bilgilisin. Seni dergiye kazandırdığım için çok mutluyum. Yürü be seni kim tutar!

Haleluya Jesus, sana ne diyeyim. Zaten ermişsin ereceğin kadar.

Tuna, yüzünü bir kez gördüm, görüş o görüş. Arada gelseydin muhabbetini de görseydik. Askerden sonraya inşallah...

Proje insanı Serhat. Benim gibi düz bir adam olduğun için çok mutluyum. Keşke herkes senin gibi olsa...

Grafik Didem'im. O yanaklarını sıkıştıramayacağım için üzgünüm. Sıkıştırmalarını biriktiriyorum. Gelince yanaklarını morartıcam!

Hayatımda gördüğüm en iyi patron sensin Gökhun. Bir insan bu kadar sabırlı, mantıklı ve sakin olabilir. Kapısı her daim açık bir yönetici olduğun için çok teşekkürler. Sen farkında değilsin ama senden çok şey öğrendim.

Dergimizi her ay alan 20.000 Level okuyucusu... Emeğime en büyük değeri sizler verdiniz. Yazılarımı okuduğunuz için çok teşekkür ederim. Sizler sayesinde zengin değil ama keyifli bir iş hayatım oldu. Sizlerden sevgi aldım ve tüm yazılarımı sizleri sevdiğim için yazdım. Bu kadar. Bitti...

Görüşmek üzere...

inbox&outbox

Merhaba okur tayfası!
Sıcaklarla aranız nasıl bakalım? Girdiniz mi denize? Ya da havuza? Ya da herhangi bir su birikintisine? Ühü, ben ısrarla giremedim, giremiyorum. Bunalıyorum, deliriyorum. Kaçın, mektuplarınızı cevaplıyorum!



ENEMY AT THE GATES!

Selam Level halkı.
Sizi aralıklarla 2.5 yıldır takip ediyorum. Valla piyasadaki diğer dergileri silip süpürdünüz. Helal olsun!! Neyse başarılarınızın devamını diliyor sorularıma ve yorumlarıma geçiyorum;
1-GTA 3 Vice City'de Death Row görevinde Lance'i bir türlü kurtaramıyorum kısa yolu var mı acaba?
2-Age Of Mythology'de açılış demosundan sonra "MSXML not installed correctly" mesajını veriyor ben bunu nerden bulabilirim (CD de yok)?
3-Bu ara niye adam gibi oyun cıkmıyor?
4-Bana söyle bağımlılık yaratacak bir strateji oyunu önerir misin?
5-Burak abinin kafası resimlerde o kadar da büyük değil.
6-Sizi eleştirenlere gıcık oluyorum?

Avrupa'nın en genç ülkesinde, 70 milyon nüfustan sadece 20,000 kişi oyun dergisi alıp okuyorsa, o ülkede okumak-yazmak yalandır

7-Berker abi hangi takımlısın?
Sorularım bu kadar cevap verirseniz sevindirik olurum.

BERK ULUPINAR

Sana da selam Berk,

Yavrum evladım, niye devamlı takip etmiyorsun bizi? Çekeyim mi kulaklarını şimdi? Ayrıca biz kimseyi silmedik piyasadan, bu memlekette öyle acımasız rekabet yok. Bir dergi batarsa bunun tek sorumlusu okumayı sevmeyen yurdum insanıdır. Avrupa'nın en genç ülkesinde, 70 milyon nüfustan sadece 20,000 kişi oyun dergisi alıp okuyorsa, en baba gazete bırkaç yüzbin satıyorsa, o ülkede okumak-yazmak yalandır. O kadar! Neyse, gelelim sorularına:
1- Orada zamanlama önemli. Derhal hızlı bir araba bulup mekana akacaksın. Arabayı kapıdan içeri salıp deposuna bir kurşun! Ardından makineliyi çekip sıka sıka gir içeri! Elemanı kurtardıktan sonra yanda duran tomofile atla, tam gaz yürü. O esnada birkaç araba gelecek, ama hızla yanlarından geçersen onları çabucak ekersin. Doğru hastaneye!
2- Windows 98 mi kullanıyorsun? MSXML aslında küçük bir program modülü, Windows XP içinde mevcut. Xp almam diyorsan gir www.microsoft.com'a, oradan bu dosyayı bul, indir, kur.
3- Bu ara bu gezegenden adam çıkmıyor, sen daha oyundasın be güzelim!
4- Rise of Nations der, susarım.
5- Photoshop ilen ufaltıyoruz ki kızlar korkup kaçmasın, Purak üzülmesin. Nihoha!
6- Ben eleştirenlere değil de, bilir bilmez sırf çamur atmak için ağzını açan, hiç hayırlı laf etmeyenlere gıcık oluyorum.
7- HRC.

Oldun mu sevindirik bakayım? İyi, şimdi derhal sağlıcakla kalıyorsun!

LONG LIVE ROCK N ROLL!

Selam Berker Abi,
Onca işin arasında bir de mailleri okumak kasıyordur tabii ama lütfen benimkini cevaplar mısın? Bu ilk mailim ama olsun her şeyin bir ilki vardır değil mi? Ha unutmadan Gorcan Abi'ye de selamlar. İşgal manyaaak bir köşe, sonsuza kadar devam etsin. Aslında keşke 3-4 sayfa olsa.Gorcan Abi senden bir şey rica edeceğim.Ara sıra ünlü grupların kökenlerine insen de bizi de bilgilendirsen. Mesela Slayer`ın nasıl kurulduğundan veya Black Sabbath`ın nasıl ayrıldığından bahsetsen, iyi olmaz mı?

Neyse sorularıma geçeyim artık;
1- Düzenli olmasa da Penguen okumaya bayılıyorum. Penguen`i alınca ilk nereyi okuyorsun?
2- Ayda 4-5 dergi alıyorum. Arkadaşlarım sürekli niye bu kadar alıyorsun, parana yazık değil mi falan diyorlar, sence hata bende mi onlarda mı?
3- Çok eski bir soru olacak ama şey Brood Wars`un sonunda Kerrigan dünyanın hakimi olmuştu. Sence Starcraft 2'de (eğer çıkarsa) nasıl bir konu işlenebilir?
4- Peki Starcraft:Ghost Brood Wars ile Starcraft 2 arasında bir köprü görevi mi görecek?
5- Warcraft III teki Guardianlar neyin nesi? Medivh de kim?

Neyse sorularım bu kadar lütfen cevapla çünkü uzun zamandır aklım takılıyor bu sorulara.

DIRIM KOTTAS

Merhaba Dirim,

Aslında bu havada sana "Ne ölüme gel, ne de Dirim'e!" gibi soğuk bir espri yapsam nasıl iyi gider şimdi! Neyse, İşgal sürecektir, ona şüphen olmasın, ama o tarihçe olayına komple dergi yetmez. Merak ediyorsan interneti falan kurcala biraz, bulursun bolca bilgi. Oyun olayına gelince, suyunu çıkarmadığın sürece neden zararlı olsun? Dersine de çalış, arada biraz oyun da oyna, müzik de dinle. İnsan beyni uzun zaman tek konuya endekslenecek biçimde tasarlanmamıştır, arada bir dikkati dağıtmak gerekir. Aha da cevapların!
1- Ben hemen tüm mizah dergilerini okuyorum, ama hiçbiri için öldü, kaldı, battı falan gibi yorumlarda bulunmuyorum. Zaten şurada iki-üç tane düzgün mizah dergisi var, onlar da batsın mı illa yani? Ne olacak batsalar, sonra şu asık yüzümü kim güldürecek benim? Dokunmayın hiçbirine, bu memlekette mizahçıların ne bedeller ödediğini hiçbiriniz gerçekten bilmiyorsunuz. Bırakın hem yüzümüzü güldürsünler, hem de üç beş ekmeklerini çıkarsınlar.
2- Bak, seçtiğin yol için ne kimseden onay bekle, ne de özür dile! Okumak hoşuna mı gidiyor? Güzel, oku o zaman! Ne benim, ne de çevrendeki denyogüllerin onayına ihtiyacın yok!
3- Kerrigan Dünya'ya hakim filan olmadı, sadece Overlord'u devirip tüm Zerg boylarını hükmü altına aldı. Bu arada kendi için büyük tehlike arz eden Terran ve Protoss armadalarını da dağıttı, ama bu ırkları tamamen ezemedi. Dünya zaten galaksinin öbür ucunda, henüz olaylarla doğrudan alakalı değil, sadece gönderdikleri filo tamamen yok oldu. Ama henüz haberleri yok. Kerrigan Brood Wars'un sonu itibariyle bulunduğu sektörde en büyük güce sahip olan diktatör. Ama eğer Brood Wars'da anlatılan olaylar tamamen doğruysa Kerrigan bile sat-

ranç tahtasında küçük bir piyondan başka bir şey değil. Ve Starcraft 2 pek çok sürprize gebe demektir.

4- Zaten Ghost aslında Brood Wars'dan sonra olan olayları işliyor. Yani sorduğun sorunun cevabı kaçınılmaz olarak evet.

5- Hiç Warcraft 2 oynamadın mı? İşte orada Medivh diye bir büyücü amca vardı. O amca Demon etkisinde kalıp cıvatalarını sıyırdı ve çok eski bir hazineyi bulmak için herkese ihanet etti. O hazinenin kendisine büyük güç getireceğini sanıyordu. Tüm bulduğu ise eski bir mezara hapsedilmiş korkunç iblisler ve onların kana susamış dişleri oldu. Pişmanlık içinde öldüğünü söylemek yanlış olmaz.

Takma kafana böyle şeyleri, sor bize cevaplayalım böyle. Hadi bakiim, kendine iyi davran.

PIRATES OF BLUE SCREEN OF DEATH

Herkese selam;

Level dergisini büyük bir ilgiyle okuyorum. Çok başarılı olduğunuzu söyleyebilirim. Fazla konuşmadan hemen sorulara geçeyim:

1- Benim sistemim P3 500 MHz, 192 MB RAM, 64 MB TNT2, 7,83 GB HDD ben ekran kartını değiştirmek istiyorum. Sizce GeForce'lar mı iyi yoksa Radeon'lar mı daha iyi?

2-Ben Pirates of the Caribbean'ı aldım. Oyun gayet iyi yükledi. Daha sonra New Game dedikten sonra oyun takıldı. Sizce bu benim sistemden dolayı mı yoksa oyundan mı kaynaklanıyor.

3-Sizce en iyi ses kartı hangisi?

4-Son sorum yine oyun hakkında olacak. Freelancer oyununu bilgisayarım yine gayet iyi yüklüyor. Fakat masaüstünden iki kere tıkladığım zaman hata veriyor. Bu da oyundan mı yoksa bilgisayardan mı?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkür ediyorum.

UMUT SERÇE

Sana da selam Umut,

Çok başarılı değiliz sanırım, olsaydık zengin de olurduk. Hani derler ya zenginlik başarıyla gelir diye. Yoksa bizi mi kekledi senelerce onu diyenler? Bilmiyorum, bilemiyorum. Sorularına cevap veriyorum, kafamı daha fazla karıştırma:

1- Valla o sisteme ne taksan yalan olur. Zaten yeni nesil ekran kartlarının o anakarta uyup uymayacağı da şüpheli ya. Senin bariz bir şekilde yeni bilgisayar toplama zamanın gelmiş. O eski makineye hangı kartı taksan paranı ziyan etmiş olursun.

2- Sanırım o eski sistemde halen Windows 98 çalıştırıyorsundur, doğru mu? Windows 98 her şeyden önce DirectX 9.0 uyumlu değil. Ayrıca yeni programları çalıştırmakta da hayli sorunlu. Windows ME kullanıyorsan zaten Allah sabır versin, bilinen en berbat Windows versiyonu da odur. Tüm bunların üstüne bir de o oyunun minimum sistem ihtiyacının senin sahip olduğundan daha yüksek olduğunu da eklersek...

3- Valla artık anakartların üzerinde standard olarak bulunan AC-97 ses işlemcileri sayesinde PCI ses kartlarına pek ihtiyaç kalmadı denebilir. 6 kanal ses desteği, Dolby Surround, ne ararsan var bunlarda, ve bir oyuncunun ihtiyaçlarını fazlasıyla karşılıyorlar.

4- Hmmm, bu sorunun cevabı için sanırım madde 2'yi tekrar okumanı önereceğim. Aynı şeyleri tekrar yazmaktan kurtarırsın benim gibi bir tembeli.

SLEEPING DRAGON

Unreal için yeni bir multiplayer oyun çıkarmayı düşünüyorlarmış. Zaten Tournament var ve çok güzel ama yeni bir multiplayer oyun bunun özelliklerini yakalayabilecek mi acaba? Herhangi bir fikriniz var mi? Bayan bir oyuncu olarak en çok da CS oynamayı seven biri olarak bu oyunun gereksiz olduğunu düşünüyorum. Bir şey daha söyleyeceğim Broken Sword ne zaman çıkacak veya çıkmış olabilir mı? Bunun hakkında herhangi bir bilgim olmadığından bana yardımcı olursanız sevinirim.

NAZLI ÇEHRELİ

Merhaba Nazlı,

Sakın sen Unreal 2 ile Unreal Tournament serilerini karıştırıyor olmayasın? Çünkü gerçekte Unreal Tournament tıpkı EA'ın FIFA serileri gibi her yıl yenisi çıkarılan bir "spor oyunları" serisi haline geldi. Her ne kadar UT 2003 için çoğu insan Quake 3'e çok benzediği ve eski tadını kaybettiği eleştirisini getirdiyse de, yine de hayli takipçisi var. Çünkü her şeyden önce grafikleri piyasadakiler arasında en gelişmiş olanı. Serinin yeni oyunlarında ise daha fazla yenilik getirilmesi planlanıyor, mesela 2004 kullanılabilir araçlar ve yeni karşılaşma türleri de içerecek. CS'ye gelince, tamam iyi oyun ama, insanlar neden bir oyuna saplanıp kalıyorlar anlamak zor. Battlefield 1942 ve eklentilerini oynadın mı hiç mesela? Ortamda bir sürü delicesine güzel oyun var, çeşitlilikten kaçınmayın yahu! Bu arada Broken Sword 3: The Sleeping Dragon bir aksilik olmazsa Kasım gibi çıkacak. Eğer adventure seviyorsan o zamana dek Runaway'e bir bakabilirsin.

ÜZME BİZİ!

Selamlar Öncelikle sizi çok sevdiğimi söylemek istiyorum. Derginizi de Mart 2002'den beri takip ediyorum. Ben sorularıma geçeyim:

1-Gerçekten ofisinizi ziyaret etme gibi bir şansımız var mı? Bana dalga geçiyormuşsunuz gibi geliyor da...

2-Siz hiç tatil yapmıyor musunuz?

3-Dergide Rise of Nations için en az 16 mb ekran kartı diyor ama benim 16 mb Nvdia Vanta ekran kartımda (tamam kötü kabul ediyorum) çalışmıyor. Nasıl oluyor?

4-Ben sizi çok seviyorum ya siz beni?

Size başarılar diliyorum.

UĞUR ÜZER

Aslında bu havada sana "Ne ölüme gel, ne de Dirim'e!" gibi soğuk bir espri yapsam nasıl iyi gider şimdi!

Merhaba Uğur,

Yaptığımız iş hoşuna gidiyor olmalı ki bizi okumaya devam ediyorsun. Eh, bu da bize en büyük ödül. Geçelim cevaplarına:

1- Tabii ki ofisimize gelebilirsin, niye dalga geçelim ki? Gelen okurların başı kel mi? Ve fakat öyle pek büyük beklentilerle gelme istersen. Yani burada birkaç masa, birkaç bilgisayar ve birkaç acayip insanoğlu var, başka da bir numara yok. Dans eden kızlar, şampanya çeşmeleri, altın kaplı taslarla yemek sunan hizmetkarlar filan yok burada. Ühü. Yok, yooook...

2- Bir punduna getirebilsem gidip birkaç gün sahile vuracağım ama... Dur bakalım.

3- O sadece ekran kartından değil işletim sisteminden de kaynaklanıyor olabilir. Oyun DirectX 9.0 gerektiriyor, haliyle ekran kartın kadar işletim sistemin de uyumsuzluk gösteriyor olabilir. Olmadı biraz daha yeni sürücüler filan dene, buradan ancak bu kadar yardım edebiliyorum.

4- Biz de seni seviyoruz. Niye? Çünkü biz insanları seviyoruz. İnsan olmadan neyin bir anlamı var ki? Çıkar içinden in-

ASKERE UĞURLAMA... *En koca kafalı asker bizim asker! Heyo!!!*

EN KOCA KAFALI ASKER BİZİM ASKER !!!
LAY LAY LOM MIR MIR MI!
FLAP FLAP
1

EN KOCA KAFALI ASKER BİZİM AS... HI???
FLAP
EVEEAAAT EKLERLER GELDİ!!!
HI?
2

A A A A A A
svisss!
PALDIR KÜLDÜR EKLERE KOŞ!!!
3

YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KİŞİSİ

sanları, şehirlerin ve hatta ülkelerin ne anlamı kalır ki? Di mi ama?

TUNES OF MAGEHOUND

Selamlar; Bir süredir kafamda olan ve danışabileceğim birilerini aradığım bir konuda size bu e-posta'yı atıyorum. Şu an için ülkemizde en belirgin ve sağlam

Yoksa bizi mi kekledi senelerce onu diyenler? Bilmiyorum, bilemiyorum.

konumda olan, bilgisayar sektörünü (oyun) bize tanıtan dergi olarak size ulaşmaya çalışmamı konu biraz garip olsa bile mazur göreceğinizi ümit ediyorum.

Ben oyun delisi bir müzisyenim. Uzun zamandır (64'ler falan) bilgisayar oyunları ile haşır neşir olan biri olarak en büyük isteklerimden bir tanesi oyunlar için (ya da fantezi kurgu kitapları, vs için) çizimler yapmak, ve oyunlara müzik bestelemek. İlk idealim bir nevi gerçekleşiyor ve bu konuda mutluyum ancak ikinci hususa da eğilmek istiyorum.

Dediğim gibi, müzisyenlik yapıyorum ve profesyonelim. Reklam "jingle" ları, cep telefonu melodileri, albüm yapan kişi ve kimselere prodüktörlük ve tonemasterlik gibi bir çok şey yaptım. 16 senelik enstrüman, grup, konser, albüm vs gibi tecrübelerim var, ve profesyonel bir kayıt stüdyosu sahibiyim. Elimde imkan, bende de yetenek var (bunu övünmek için söylemedim, ilgim bu alandaydı hep. Mesela kimya'da tam bir felaketimdir :). Yalnız sorun şu, ben oyun firmalarına müziğimi ve "CV" mi nasıl ulaştırabilirim?

Bana önerebileceğiniz, izlemem gereken bir yol gösterebilirseniz size minnettar kalırım.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim;
Saygılar

MAGEHOUND

Merhaba Magehound,

Çok güzel bir konuda mail atmışsın, o yüzden yayınlamadan geçemedim. Eminim oralarda bir yerlerde yeteneğine güvenen, ama nereden başlayacağını bilemeyen daha birçok eleman vardır. Koca memleket, zaten olmazsa ayıp artık! Neyse, şimdi senin yapacağın iş bilgisayarını açmak, internete girmek ve hemen www.gamasutra.com adresine yollanmak. Heh, ilk bakışta bu adres bir adult sitesi gibi görünebilir, ama hiç alakası yok. Bu site oyun endüstrisine adım atmak isteyen herkesin gitmesi gereken yer, her gün yenilenen iş ilanları, bağlantı adresleri, haberler ve daha ne istersen burada mevcut. Yani aslında niyeti ciddi olanların devamlı takip etmesi gereken bir site burası. Tabii iyi derece İngilizce bilgisi gerektiğini söylememe bilmem gerek var mı?

FOR THE LOVE OF FATHER

Sevgili Berker Abi, Önce nasılsın diyerek başlamak istiyorum, umarım sağlığın sıhhatin yerindedir. O kadar çok şey yazmak istiyorum ki gecenin bu vaktinde yazabildiğim kadarıyla da yazacağım. 2000 yılında bayide tanıştım Level ile. 2001 Haziran'ında düzenli almaya başladım ve aşık oldum bu dergiye ta ki Kasım 2002'de kısa bir ara verene kadar. Nedeniyse Üniversite sınavıydı. Şimdiyse tercihlerimi yapıp Level'ıma biraz rötarla da olsa geri dönüş yaptım Ağustos sayısıyla. Bir çırpıda bitiriverdim tıpkı eski günlerdeki gibi. Tombiş yanaklı, sevgili Berker abi aynen duruyordu fotoğrafında. Dergide en çok seni seviyorum nedenini de pek bilmiyorum belki de seni babama benzettiğim içindir.

Bir sene boyunca bilgisayardan ayrı kalmadım tabii ki, ders çalışmaktan bunalınca gene oyun oynadım kısa süreliğine de olsa ama Level okuyamadım test kitapları yüzünden.

Babamın lafını açmışken sana biraz bahsetmek isterim Berker Abi. Babam ilk zamanlar bilgisayar başında çok vakit geçirmeme içerlerdi, ne anlıyorsun şu bilgisayardan derdi, annemse elin oğlu bilgisayarla neler yapıyor bizimki akşama kadar oyun oynuyor derdi. Bir gün babam odama geldi ve ben gene fırça yiyeceğimi düşünürken bana dediği laf şuydu "Bana göre oyun yok mu?" Şaşırmıştım ilk aklıma gelen oyun Fifa 2001 olmuştu o zamanlar. Oyunu açıp S pas verir, D de şut atar, A ise topa kayar ve orta yapar dediğimi hatırlıyorum. 2 maç yenildikten sonra babamın üçüncü maçta attığı ilk golün sevincini hiç unutamam Berker abi, dünya kupasında bu kadar sevindiğini hatırlamıyorum. Daha sonra NFS Porsche Unleashed'a geçip yolun tozunu almıştık babamla birlikte. İnanır mısın Berker abi o gün bugündür çok nadiren de olsa babam gelir oyun oynar, beni izler. Bu sene beni hiç kısıtlamadı babam, önümdeki benim hayatımdı karışmadı ve pek ders çalışmamama rağmen sınavı kazandım. Sınav geçti ben gene bilgisayarımın başındayım ve babamla konuştuğum konu şu; baba ekran kartım eskidi yenisini almak istiyorum? O da bana hayır demedi bilişim fuarında yeni ekran kartım elimde olacak.

Bunları anlatışımdan babamı ne kadar sevdiğimi anlamışsındır Berker Abi. Ben kasayı açıp içinde birşeyler yapıyorken bana gelip bilgisayarı pek bilmemesine rağmen şu ilerde sağdaki parçayı çıkar su kaynatmış diye takılıyor.

ÖSS sınavından sonra beni bunaldığım için tatile gönderdiler şimdi tatilim bitti, ama ben tatildeyken babamın kalbine bir şeyler olmuş annemle babamsa bunu benle kardeşimden saklıyorlar etkilenmememiz için. Ben ise kulak misafiri oldum sadece kalbinde bir problem olduğunu anlayabildim. Ne kadar meraklandığımıysa tahmin edebilirsin Berker Abi. Bunları neden sana anlattığımıysa bilmiyorum Berker Abi, belki seni kendime çok yakın gördüğüm içindir. Bu uzun

mektubumla iyice başını ağrıttım galiba, onca işinin arasında. Kendine çok iyi bak Berker Abı, seni çok seviyorum. Bütün Level ailesine, özellikle Sinan ve Tuğbek Abi'ye çok selamlar.

Hoşçakal.

ALPER TUFAN

Sevgili Alper,

Mektubunu hiç de sıkılmadan okudum, hatta buraya da koymaya karar verdim, ola ki başka babalar ve oğullar da okurlar. Çünkü senin babanla arandaki ilişkinin vardığı boyut, aslında benim her zaman olması gerektiğini düşündüğüm noktada, iki arkadaşın, iki can yoldaşının ilişkisidir bu. Benim kitabımda anne ve babalar evlatlarına her zaman can yoldaşlığı etmelidir,gardiyanlık değil. Belki senin baban da bu gerçeğin farkına varmıştır, kimbilir? Ama bazen geç olması hiç olmamasından da iyidir, öyle değil mi?

Ve tabii beni senin pedere benzetmen de ilginç, çünkü sen ilk değilsin. Nedense insanlarda "baba" ya da "abi" duygusu uyandırıyorum sanırım. Heh, cidden o kadar şirin, babacan bir herif miyim ben yahu? Belki de gerçekten de armut ağacından uzağa düşmüyordur, ve ben gün geçtikçe babama daha çok benziyorumdur, kimbilir? Ama ne önemi var ki? Benim sana temennim pederinin en kısa zamanda sıhhatine kavuşması ve uzun yıllar boyunca ailenin bir arada, mutlu yaşamasıdır. Ve tabii diğer baba ve oğulların da doğru yolu bulması, kısacık hayatı birbirlerine zehir etmekten vazgeçmeleridir.

YILIN ARMUDU!

Merhabalar, Şu sıcak yaz günlerinde sizi meşgul edeceğim için üzgünüm ama benim aklıma bir şey takıldı. Sizin derginiz 2001 yılında toplam 21.500.000'a mal oldu bana, bu sadece bana ama, sonra 2002 yılında 46.500.000'a mal oldu yine sadece bana 2003 yılında ise Ağustos ayına kadar 38.800.000'a mal oldu ve yine sadece bana bu sayıyı toplam okur sayısıyla çarparsak, hadi düz hesap 500.000 dersek, sizin toplam paranız şu kadar ediyor: 55 trilyon. Şimdi ayıptır sorması bu para nereye gidiyor? Allah aşkına bana bir anlatır mısınız lütfen, amacım, sizin işiniz ne kadar kazandırıyor?

ELESSAR

Merhaba güzelim,

En çok satan dergilerin 50,000 rakamının üzerine çıkamadığı, günlük gazetelerin 300,000 civarında süründüğü, insanların "okuma" kavramına tamamen yabancı olduğu güzel yurdumuzda sen nasıl oldu da Level için 500,000 (yazıyla beşyüz bin!) satış rakamına ulaştın, hele bir deyiver bakayım bana, a akıldanem, a zeka küpüm? 55 trilyon rakamına ise hiç girmiyorum zaten, sen herhalde bizi IMF ile filan karıştırdın. Neyse, Allah'tan sana acil şifalar diliyorum. Daha ne diyeyim ki ben sana?

DARTH VADER RULES!

Selam Berker abi, Ya da bu sıcakta kolay gelsin diyeyim. Benim ne tam olarak sorum var ne de tam olarak bir şey diyeceğim istersen şimdiden sil bu maili:) Eheh dur yapma tamam. Birkaç soru sorayım bari:

1- Westwood niye EA e sattı kendini (Biraz ters oldu:)

2- Ben ruhsuz Craft serisi kopyası Generals'ı değil de eski C&C mi istiyorum ne yapabilirim?

3- Ben SW:G, Half Life 2 ve DOOM3'ü şimdiden oynamak istiyorum çünkü öbürgün dershanem başlayacak ve de ben yine derslere tıkılacağım, bir de bu sene ÖSS var napçam bilmiyorum.

4-Niye oyunlardan eskisi kadar haz alamıyorum yoksa içimdeki çocuk gidiyor mu? Sadece multi oyunlardan zevk alıyorum artık.

5-Bu Türkiye'de bir Allah'ın kulu yok mu DUNE'un Starwars'tan daha iyi olduğunu söyleyecek? (Gerçi ikisi de bambaşka şeyler)

6-Şurada daha 16-17 yaşımda olmama rağmen eski çocukluğumu istemeye başladım.

7-Ne zaman evdekiler kablo nete razı olacak ta ben online oyuna adam gibi geçebileceğim?

8-Bu sanane.com açılsın artık.

9-Bunaldım seni de bunalttım yeter.

Bu soru ve isteklerime bir şey yapamayacağını biliyorum, bundan dolayı sadece iyi yayınlar dileyebiliyorum :(

FURKAN "LORDFEAR" TUNALI

Merhaba Furkan,

Yok ya, neyse ki taşındığımız bu yeni binada klima falan var. Eski yerde olsaydık herhalde şu an her birimiz bir sürahinin içinde sıvılaşmış biçimde duruyor olurduk. Neyse, gelelim sorularına;

1- Sence niye sattı? Para için tabii ki. Ya siz gençlere oturduğunuz yerden pek çok şey romantik bir macera gibi görünüyor olabilir, ama insanın karnı acıkınca ve eli cebinde para bulamayınca işin rengi bambaşka oluyor. Herkes yaşamak zorunda ve sonuçta hayatta kalmak her zaman en öncelikli meseledir insan organizması için. Abartma yani.

Düz hesap 500.000 okuyucunuz var dersek, sizin toplam paranız 55 trilyon ediyor.

2- Eski C&C'leri kur oyna. Giden dönse babam dönerdi, derler. Yalan mı yani?

3- Yahu niye sıkıntıya sokuyorsun ki kendini? Sonunda oyun dediğin günde 24 saat, haftada 7 gün yiyen bir şey olmak zorunda değil ki! Hafta sonlarında oturur birkaç saat oynarsın, hem kafayı dağıtırsın, hem de değişik bir lezzet olur. Niye kendinizi paso PC'ye zincirlediğinizi de anlamıyorum ki zaten. Arada farklı bir şeyler yapsanız okuldan da sıkılmayacaksınız, oyundan da, kitaptan da, sinemadan da.

4- Eh bakınız madde 3 yani!

5- Ne alaka be güzelim? Kendin de demişin ya ikisi farklı şeyler diye! Hem bana sorarsan DUNE evreninde pek Darth Vader ile boy ölçüşecek karizmada karakter de yok.

6- Eski çocukluk? Altına bez bağlandığı, ağzına da zorla emzik tıkıldığı zamanlardan mı bahsediyorsun? Kalsın be hocam, ben almayayım!

7- Şu bildik telefon faturasını kablo net masrafıyla kıyaslama numarasını denedin mi? Bazen işe yarıyor.

8- Olur açılsın. Ne diyeyim ki?

9- Biz neler gördük be gülüm, öyle kolay kolay bunalır mıyız bir okur mektubuyla? Ehe...

Ehhhh, işte bir inbox daha bittiiiiii! Ben bir ara gidip yüzeyim, dinleneyim. Herkes gitti bir ben kaldım kaçmayan. Yaz bitti looooo!!!

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu İncisi olabilirsiniz...
Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349 Gayrettepe / İSTANBUL
Mail: inbox@level.com.tr
Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

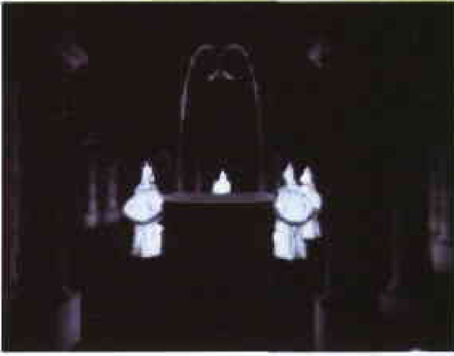
LEVEL CD

ayın demoları



Battlefield 1942 / Digital Illusions

Kontrolsüz bir sekilde yaygınlaşan ve dünyada neredeyse Counter Strike kadar çok oynanan çok oyunculu 2. Dünya Savaşı aksiyon oyununun yeni eklenti paketi. Laboratuarlardan fırlamış deneysel araçlar ve silahlarla Battlefield zevkini ikiye katlıyor.



XIII / Ubisoft

Çizgi filmsi grafikleri ve uzun zamandır yenilik bekleyen FPS türüne o yeniliği getirecek XIII. Hafızasını kaybetmiş ve ABD başkanını öldürmekle suçlanan bir adamı yönettiğiniz oyun. Eylül ayı içinde piyasada.



Lionheart / Black Isle

Role Playing oyun türünün üstatları olan Black Isle'dan yeni bir şaheser. Haçlı Seferleri sırasında kullanılan büyülü eşyalar nedeniyle ortaya çıkan bir güç, Ortaçağın hiç bitmemesini ve tüm canlıların ruhani/şeytani büyülerden etkilenmesini sağlamıştır. Dünyamızda, ama alternatif bir zamanda geçen müthiş bir oyun.

LEVEL
EYLÜL/2003



VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

LEVEL Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2 EYLÜL 2003



XIII



Lionheart



Deep Sea Tycoon

LEVEL 09/2003
AYIN DEMOSU: Battlefield 1942



LEVEL Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2 EYLÜL 2003

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesin, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi ve LEVEL ekini olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \ Demos \..

Battlefield 1942 ....\Battlefield 1942
.... \battlefield_1942_secret_weapons_of_wwii_demo.exe
Deep Sea Tycoon ....\Deep Sea Tycoon\tycoon-demo.exe
Light&Shadow ....\Light&Shadow\lightshadow-demo.exe
Lionheart ....\Lionheart\SetupLionheartDemo.exe
WS Pinbal ....\WS Pinball\WSPinball_SoccerStars.exe
XIII ....\XIII\setup.exe

Extralar\ \Freegames\..

Moorhuhn X ....\Moorhuhn X\Setup_Moorhuhn-X-XS_V11.exe
Space Quest O ....\Space Quest O\Space Quest - Replicated.exe

Modlar \ Mods \..

..\Natural Selection\ns_install_v20.exe
..\GTA Vice City\gtavc-allopenedup_mod.exe
..\GTA Vice City \MTAInstall.exe
..\UT2003\ExcessiveUT2K3.exe
..\UT2003\Riftwar_umod.exe

Videolar \Trailers\..

Dungeon Siege 2\Dungeon Siege 2.wmv
MGS Twin Snakes\MGS Twin Snakes.asf
SW Republic\SWRepublic.avi

OYUN DEMOLARI

Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2
XIII
Lionheart: Legacy of the Crusader
Deep Sea Tycoon
Light & Shadow
WildSnake Pinball Soccer

MODLAR

Half Life: Natural Selection 2.0
GTA Vice City: All Opened Up
Multi Vice City
Riftwar for UT2003
Excessive UT2003

EXTRALAR

Moorhuhn X
Space Quest O

VIDEOLAR

Metal Gear Solid: Twin Snakes
Dungeon Siege 2
Star Wars: Rebel Commando

PROGRAMLAR

Gaim v0.66
GetRight v5.0.2
ThumbHTML v2.7.5

SÜRÜCÜLER

DivX 3.11
DivX 5.05
Windows Media Player 9 Codecs

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



Deep Sea Tycoon

Su altında yasayan bir şehir kurmaya çalışıyorsunuz. Diger Tycoon oyunlarından pek de farklı değil, ama öğrenmesi ve oynaması kolay bir strateji.



Light & Shadow

Koyu ve açık renkli taşları çevirerek ayni tonda beş veya daha fazla taşı yan yana getirirseniz, asağıdaki çubuk dolacak ve daha zor bulmacalara ulaşacaksınız.



WildSnake Pinball Soccer / WildSnake Software

Internet üzerinden bir rakiple karşılaşmanıza ve hatta turnuvalara katılmanıza da izin verecek biçimde tasarlanmış olan bu tilt oyunu tamamen yeni bir motor üzerine kurulu. Tilt sevenlerin ilgisini çekeceğini düşünüyoruz.

oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gereklirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

müebbet muhabbet

Kör- Cenk Bey Şaşı- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

TAM ÇÖZÜM: PIRATES OF THE CARIBBEAN

- Bir oyunun tam çözümünü vermek beni her zaman sevindirmiştir Erdem bey.
- Bende de sanki böyle ne biliym...
- İçine zeytin düşmüş çay içme hissi?
- Yok yok öyle değil
- Nasıl ıslandığını bilmediğin simiti yeme?
- Cık
- Sanki gece üzerinde böcek yürümüş gibi kaşınan göz?
- Hayır
- Kapıya sıkışmış tırnak acıması?
- Daha çok böyle...
- Bildim, sirkeli turşu yeme ekşimesi
- Daha çok bol kanlı bir sivrisineği başarıyla yakalama hissi diyelim. Ne oluyor şimdi bu oyunda?
- Bilmem oynamadım ki
- Real time çözüm yani bizimkisi hı?
- New Game e basalım.
- Size soruyorum Cenk bey
- Susun ve ekrana bakın
- Hmm evat bir new game.
- Aa bir kaptan kamarası
- Sakallı biri geldi
- Gördüm. Kırkı saat konuşalım mı yoksa...
- Gönderelim gitsin.
- Gemi limanda mı aceba?
- Öyledir, oyunun başlangıcı ya
- Dolaplara filan bakalım mı hani bişiler vardır filan
- Varsa da dursunlar nassa kamara bizim
- Karaya nasıl çıkılıyo ki acep
- Yukarıdan güvertedendir herhal
- Çok sıkıcı bi oyun bu
- Tuş opsiyonlarına bakalım belki bir kısayol vardır
- İstemiyorum kısayol filan sadece bu gemiden çıkmak istiyorum
- Sakallıyla konuşalım?
- Hepiniz çıkın biraz yalnız kalmak istiyorum
- Bakın entıra basınca sol altta bişiler çıktı.
- Aha! karadayız
- Anakaradayız
- Ada kara burası
- Şu satıcıyı öldürelim mi?
- Bana uyar. Siz ne dersiniz?
- Allah derim.
- Tırstım Erdem bey
- Verin şu mausu Cenk bey bu işi ben hallederim.
- Olmaz artık şehre girdik ayıp olur, ama başka zaman söz. Tamam mı Erdem?
- Sağol Cenk dayı.
- Naapcaz şimdi burda biz?
- İş filan arayalım.
- İşi oyunda yapacağımıza gerçek hayatta yapsak da para kazansak desem ve mesaj bıraksam topluma?
- Olmaa
- Oluu?
- Olmaaa!
- İyisimi çıkalım şehirden ve gerçek yuvamız olan denizlere gidelim gemi savaşı yapalım.
- Farketbaz ben bu oyuna hakettiği puan olan 23'ü verdim bile.
- Bakın geminin içindeyiz ama mürettebat yok. Normalde bu güvertenin adam kaynaması lazım.
- Sizin geminizde kimse çalışmaz Cenkbey
- Gemizinizde mi?
- Evat. Küçük bir dil sürçümü sayesinde gemi ve deniz kelimeleri ayrılmamacasına birleşti.
- His
- Mutluyum.



MM Hit! Pirates of the Caribbean. MM notu: 23

KORKUSUZ DENİZCİLER İÇİN GEMİ REHBERİ

Suyun içinde bile gidebilen araçlara gemi denir. Gemiler arabaların aksine kaza geçirdikleri zaman hurda olmaz değerli birer batık haline gelirler. Bu tür batıklardan her yıl pek çok hazine çıkmaktadır. Türkiye yıllık hazine giderinin yarısını bu batıklardan sağlamaktadır.

Gemiler hızlarına göre sürat motoru ve sandal olarak iki ana başlıkta toplanırlar. Bazı usta denizciler sürat motorlarını sandallara takmakta ve bu sayede içine binilebilen ve çok süratli giden taşıtlar elde etmektedirler.

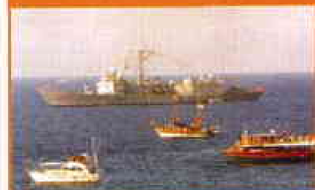
Bu tür dahi denizciler sayesinde tankerlerle vapurlar birleşmiş ve transatlantikler oluşmuştur.

Gemileri yöneten kişilere Deniz hatları işletmeleri denir. Bunlar gemilerin nereye, nasıl gideceğini düşünür ve genelde denizden gitmeleri gerektiğine karar verirler.

Gemilerin motorları arabalar gibi önde ya da arkada değil aşağıdadır. Bu sayede özellikle vapurlarda ön tarafı ya da arka tarafı kapma yarışları yaşanmakta bu sırada pek çok kişi ezilerek ölmektedir. Lahmacunların aksine vapurların kenarları çok sevdiğimiz mevhumlardır yalnız biraz rüzgar alırlar.

Balıkçıları taşıyan teknelere balıkçı teknesi denmesine rağmen dalgıçları taşıyanlara ya da mühendisleri taşıyanlara o meslek grubuna yönelik özel bir isim verilmemesi; Avrupa Güruhuna girmeye çalışan globallı Türkiye'mizin bir kara lekesi olarak karşımızda durmaktadır. Yazık.

Günümüzde gemiler küçüklü ve büyüklü olmak üzere iki grupta incelenmektedirler.



TÜMLEÇ

- Aahh
- Özür dilerim Erdem bey
- Sık sık mı?
- Günde 10'u geçmez
- Kesin saçmalamayı, ben bu yazıyı beğenmedim
- Ama güzel de olmuştu hani
- Öyle mi demiştim?
- Yok ben dedim fikir beyanatı bazında
- Bence silip baştan yazalım.
- Olur nasıl başlayalım?
- Benim yerime siz aah deyin Cenk bey.
- Tamam. Aaah!
- Şimdi birşeye benzemeye başladı.
- Konu olarak nasıl bir şey olsun aceba?
- Böyle kalabilir yeterli.
- Tabi canım. Hem de kısa, okuması kolay olur.

BULAMAMAÇ

- Cenk Bey tutun şu veledi!
- Ne oldu Erdem Bey neden kovalıyorsunuz zavallı çocuğu?
- Çünkü kaçıyor Cenk bey?
- Niye?
- Bilmem, yakalayabilirsem soracağım! O yüzden biraz daha hızlı koşmamız gerekiyor.
- Peki sizden kaçtığını nereden biliyorsunuz?
- E, çünkü ben kovalıyorum. Üstelik artık sanırım sizden de kaçıyor. Siz biliyor musunuz neden kovaladığınızı?
- Hayır ama yakalarsam soracağım Erdem Bey!
- Peki sizden kaçtığına nasıl kanaat getirdiniz?
- E, çünkü kovalayan benim.
- Bakın gördünüz mü dediklerime geldiniz.
- Aa! Ne kadar da haklıymışsınız meğer Erdem bey!
- Çok teşekkür ederim sağolun.
- Rica ederim canım. Biraz daha hızlı koşmamız nasıl olur sizce Erdem Bey?
- Biraz daha yorucu olur diye tahmin ediyorum.
- Bir miktar haklı olabilirsiniz ama bu süratle onu hayatta yakalayamayız, zira velet sürekli arayı açıyor.
- Yakalarız Cenk Bey merak etmeyin, elbet yorulacaktır.
- Peki biz yorulmaz mıyız sizce Erdem bey?
- Sanmam! Biz koskoca adamlarız. Onun canı ne ki Cenk Bey, 6 yaşında ufacuk bir çocuk.
- Haklısınız. Onu mutlaka yakalarız.
- Yakalarız değil mi?
- Tabi ki Erdem Bey bizden kaçar mı?
- Kaçar!

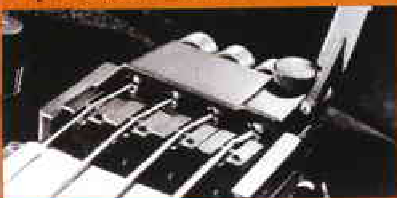
TABELAMAÇ

- Cenk Bey müjde!
- Hani nerede Erdem Bey?
- Bakın işte aha burada!
- Aaaaa! O da ne öyle Erdem Bey?
- Yeni kamyonetimin tabelası.
- Ne yazıyor Erdem Bey?
- Kör müsünüz Cenk Bey?
- Niye böyle bir şey yazdırdınız ki?
- Saçmalamayın Cenk Bey! "Hard Disk Kurtaran" yazıyor.
- Peki o halde niye öyle birşey yazdırdınız kü?
- Çünkü artık yeni işim bu.
- Hangisi?
- Kamyonetle dolaşıp gelen ihbarlara göre olay yerine ulaşarak zor durumdaki hard diskleri kurtarmaç.
- Hmm! Bir tür oyun ismi gibi tınliyi.
- Hayır değil Cenk bey son derece ciddi ve rakibi olmayan bir iş.
- Niye Erdem Bey bir sürü firma bozuk hard diskleri tamir ediyor, üstelik bir kamyonete de ihtiyaç duymaksızın.
- Benim bozuk hard disklerle bir işim olmaz Cenk Bey.
- Sizin farkınız burada galiba hı? Çok büyük bir zekanız olmalı.
- Fıs! Benim işim bir şekilde zor duruma düşmüş hard diskleri kurtarmak.
- Mesela bir çınar ağacına takılı kalmış sevimli bir hard disk yavrusunu annesine kavuşturmak gibi değil mi?
- Aynen öyle Cenk Bey! Ya da okyanusun ortasında fırtınaya yakalanmış küçük bir teknede mahsur kalmış hard diskleri felan kurtarmayı düşünüyorum.
- Gelin sizi alnınızdan öpeyim Erdem bey.
- Olmaz Cenk bey, o iğrenç salyalarınız çenenizde kalsın istemez.
- Kıskanç!
- Hazımsız!

BAASÖR DOĞANLAR

Bas gitarlar sanılanın aksine dört adet tel ihtiva ederler. Bunlara tel demeye dilimiz varmadığından bu cihazlara da gitar demek içimizden gelmez. Bu nedenle kısaca bas ya da beys falan diye saçmalarız. Hatta Güney Amerika'nın bazı balta girmiş ülkelerinde hops, heys gibi garip gurabe isimler verildiğini hemen uydurabiliriz. Bunları çalabilen güçlü, kuvvetli iri kıyım delikanlılara ise basör adı verilir. Bazen basör kelimesindeki a harfini uzatarak baasör diye de okuyabiliriz. O bizim bileceğimiz bir iştir, kimse karışamaz.

Aaa! Hakaten de dört teli varmış. Vay be attım tuttu!



Bas gitarlar fazla ses çıkarmayı sevmeyen, müziğe usulca katkıda bulunmaya çalışan kendi halinde aletlerdir. Öyle elektro gitarlara özenmek, onlar gibi gıcırdamak yahut davul gibi pata küte ses çıkarmak bas gitarların işi değildir. Onlar gın, gumm, ğınn biçiminde inlemeyi tercih ederler.

İyi bas gitarist diye bir şey yoktur. Bu aletleri çalmak o kadar basittir ki herkes iyidir zaten. Bir bas gitarı ilk eline alan bir anne bile o saniyede sahneye çıkabilir ve gruba eşlik edebilir. Öyle atla deve değildir yani. Hiçbir bas gitarist karşıma geçip kendini övmesin. Yemezler.

Bu aletler, dış görünüşleri itibariyle aynen elektrikli gitarlara benzerler. Bu da özentiden başka bir şey değildir. Aslında çok farklı şekillerde de olabilirlerdi fakat, kendilerini çalmak isteyen basçıların kıskançlığı sonucu bu şekli almışlardır.



Basör parmağı sevdiğimiz bir tatlı çeşididir.

Bir insanın neden basör olmak istediği yıllardır yapılan çalışmalar ve psikolojik testlere rağmen anlaşılabilmiş değildir. İnsan basör doğar sözü çok saçma bir sözdür, zaten şu anda aklıma gelmiştir.

Sonuç olarak basları sevmeyiz, seveni de sevmeyiz. Çalanı sevebiliriz ama tanımamız lazım.

"Bak bu oğlumuzun ilk adımı", "Ahh gözlere bak tıpkı annesi", "Kızım fazla geç kalma, merakta bırakma bizi", "Behiye hanımın gününe geliyor musun komşu?", "Teyzenin küllerini kedinin kutusuna serpme çocuğum",

Geliyor. Lanet olsun. The Sims 2 geliyor...

THE SIMS 2




TRON 2.0

Sımsıkı sıkı sar beni, dijitize edip byte'lara sor beni... İlk gerçek bilgisayar destekli film Tron'un devamı bir oyun oldu. Ama ne oyun...

TONY HAWK PRO SKATER 4

"Inline Skating bebelere göredir" - Tony Hawk, 2001

"Bu oyun insanı çıldırtır!" - S. Akkol, 2002

"Fırat olm, bir türlü beceremedin şunu!" - J. Kane, 2002

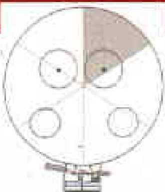
"Dördüncüsü geldi, sen hala orada mısın?" - T.Ölek, 2003



DENEY SONUÇLARI

Puansız incelemelerimizi nasıl buldunuz? Bir oyun hakkında önyargısız bilgi sahibi mi olmak daha iyi, yoksa kesin bir not verilmesi mi? Lütfen fikirlerinizi level@level.com.tr adresine yazın. Bu arada, işte bu ay incelediğimiz tüm oyunların Level Notları.

Age of Wonders: Shadow Magic	77 / 100	Runaway: A Road Adventure	81 / 100
Aquanox 2 Revelation	70 / 100	S.O.C.O.M: US Navy Seals	76 / 100
Big Game Hunter 6	37 / 100	Space Channel 5 Part 2	73 / 100
Disciples 2: Guardians of Light	76 / 100	SpyHunter	57 / 100
E.U. Crown of the North	60 / 100	State of Emergency	65 / 100
Fire Chief	71 / 100	Test Drive	47 / 100
Lionheart	82 / 100	The Great Escape	55 / 100
Midnight Nowhere	76 / 100	The Italian Job	62 / 100
Mistmare	42 / 100	The Sims	84 / 100
Muscle Car 3	30 / 100	Virtua Fighter 4 Evolution	75 / 100
Perfect Ace	55 / 100	Winning Eleven 7	88 / 100
Railroad Tycoon: Wacky Worlds	40 / 100	World of Outlaws Sprint Cars	50 / 100
		World War 2: Frontline Command	69 / 100



Burak'ın askerden dönmesine 5 ay kaldı!

Not: Gelecek sayının içeriği ancak ve ancak Burak izine gelirse değişebilir

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhun Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz aliaksoz@level.com,tr

Ali Güngör gali@level.com.tr

Batu Hergünsel, batuher@level.com.tr

Cenk&Erdem, cenknenerdem@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Emin Barıs megaemin@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr

Kaan Alkın, jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram, onur@level.com.tr

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkilerMüdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Demirbas Sokak. No:4 Oto Sanayi 4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS